PC WORLD VIETNAM 07.2008 56

# THẾ GIỚI VI TÍNH

www.pcworld.com.vn

SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH

CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢ

## Thế Giới Game

## THẾ GIỚI KỲ THÚ MapleStory

Giá: 14.000 đồng

TẶNG phần mềm Kaspersky Tr.103

cuộc thi "Tìm hiểu ASUS" Tr.84

23-06
PHIÊN BẢN MỚI OB
hotstep
CƠN LỐC VŨ ĐIỆU CUỒNG NHỆT
SẼ XUẤT HIỆN TẠI VIỆT NAM
Tính năng kết hôn độc đáo.
Các kiểu nhảy mới đẹp nhất.
Hệ thông tán gẩu đa dạng đầy cá tính.
Hình ảnh cực kỳ đẹp và sống động.
LOVE
KISS
I love you
http://hot.zing.vn
VinaGame
Snail Game
游戏蜗牛

THÁNG 07.2008 - SỐ 56

SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ TP. HỒ CHÍ MINH
THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM
THẾ GIỚI GAME - CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ
Xuất bản hàng tháng

TỔNG BIÊN TẬP
Lê Trung Việt
*vietlt@pcworld.com.vn*

PHÓ TBT
Nguyễn Thu Hồng
*hongnt@pcworld.com.vn*

THƯ KÝ TÒA SOẠN
Trần Trung Hải
*haitt@pcworld.com.vn*

BAN BIÊN TẬP
Nguyễn Thanh Phong, Vũ Duy Khánh, Bùi Lê Duy, Nguyễn Duy Đông Quân, Đặng Thanh Bình, Hoàng Kim Hoàn, Đặng Ngọc Anh Khoa, Tưởng Phi Quân, Bùi Trung Hiếu

QUẢNG CÁO
Thân Trọng Nam Phương
*phuongttn@pcworld.com.vn*
Chu Nguyệt Anh
*anhcn@pcworld.com.vn*

PHÁT HÀNH
Đặng Thị Anh Tú
*phathanh@pcworld.com.vn*
Lê Thị Kim Chi
*phathanh.hn@pcworld.com.vn*

TRÌNH BÀY
Phạm Thế Vinh
*vinhpt@pcworld.com.vn*
Quốc Trung, Công Minh, Hữu Thế, Duy An, Huy Khanh, Long Giao

MỸ THUẬT
Nguyễn Hữu Điều
*dieunh@pcworld.com.vn*

TÒA SOẠN
126 Nguyễn Thị Minh Khai, P.6, Q.3, TP. Hồ Chí Minh.
ĐT: (84.8) 930 4324 - Fax: (84.8) 930 4338
E-mail: *thegioivitinh@pcworld.com.vn*
Website: *www.pcworld.com.vn*

VĂN PHÒNG ĐẠI DIỆN HÀ NỘI
Trung Tâm Giao Dịch CNTT TP. Hà Nội
Tầng 9, 185 Giảng Võ, quận Đống Đa, Hà Nội
ĐT: (84.4) 512 1819 - Fax: (84.4) 512 1822
E-mail: *thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn*
**Trưởng VPHN:** Phạm Tiến Quang
*quangpt@pcworld.com.vn*

THẾ GIỚI VI TÍNH
PC WORLD VIETNAM

Giấy phép xuất bản số 37/GP-BVHTT ngày 05-5-2004 - Bộ Văn Hóa Thông Tin. ISSN: 1859-1833. Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World VN. Chế bản và in tại công ty ITAXA. Khổ 280 x 200 mm. Giá: 14.000 đồng.

# Thế Giới Game

CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ CỦA TẠP CHÍ THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM

## GIỚI THIỆU

28 The Lost Crown: A Ghost-hunting Adventure – Lùng ma diệt quỷ
31 Penumbra: Black Plague – Dịch đen
32 Nostradamus: The Last Prophecy – Lời tiên tri cuối cùng
34 Penny Arcade Adventure: On the rain-slick Precipice of Darkness – Bên bờ vực tối
36 RaceDriver GRID – Đường đua xuyên lục địa
40 Mass Effect – Bảo vệ thiên hà
42 The Incredible Hulk – Người khổng lồ da xanh
43 Maple Story – Thế giới kỳ thú
46 Ninja Gaiden 2 – Siêu ninja hành động
50 Dragon Ball Z: Burst Limit – Vượt qua giới hạn
52 Metal Gear Solid 4: Guns Of The Patriots – Huyền thoại sống mãi
56 Robert Ludlum's The Bourne Conspiracy – Âm mưu Bourne
59 Heavenly Sword – Ỷ thiên kiếm
62 Echochrome – Không gian kỳ ảo
64 Lego Indiana Jones The Original Adventures – Indiana Jones trong xứ sở Lego
66 Kung Fu Panda – Gấu trúc giỏi võ
68 Lostwinds – Ngọn gió tự do
72 Death JR. Root of Evil – Cuộc phiêu lưu của tiểu thần Death JR
73 Emergency Heroes – Đội cứu hộ khẩn cấp
74 Hot Shot Golf Open Tee 2 – Sân gôn vui nhộn

## DÒNG CHẢY GAME

6 Game thủ Xbox 360 chào đón Unreal Tournament III
6 Sony và Konami cùng nhau ăn mừng
7 Blu-ray hâm nóng chiến trường game
8 Danh sách các game thi đấu tại Digital Games 08
10 Tin thế giới
12 Triển lãm ComputerElectronics World Expo 2008: Sẽ có gì tại GameShow 08?
12 Tin trong nước
16 Thời của MMO "nhỏ"
18 World Cyber Games 2008: Thêm đồng đội, bớt chiến thuật
20 Volcano Matsu – Trịnh Quang Vinh & FPS Portal
22 Kinh nghiệm quản lý dự án game
25 ESVN Ranking tháng 05/2008

MBOX
www.mbox.com.vn

## Hướng dẫn Tải Hình & logo

Soạn tin: MASO gửi 8322

-Ví dụ: Soạn tin 300225103 gửi 8322 để tải bài hình: Những Chú Chó đánh Bida

Logo

100125103 100212103 100027103 100132103 100481103

Hình Nền

304925103 304133103 305243103 302003103

Hình Động

261043103 265155103 265507103 260003103

## Mã Số Hình Động Hấp Dẫn
### Tải Để Khám Phá hehe!!

| " Mát Mẻ " | Hình Có 1 ko 2 | Soạn tin : MASO gửi 8322 | Flash cực độc |
|---|---|---|---|
| 263180103 | 265188103 | | 261411103 |
| 265317103 | 261370103 | | 261407103 |
| 265484103 | 265184103 | | 261408103 |
| 265485103 | 265185103 | | 265244103 |

265522103 305252103 305292103

## Hướng Dẫn Tải Nhạc

Soạn tin: MASO gửi 8422

-Ví dụ: Soạn tin 220885103 gửi 8422 để tải bài nhạc họt nhất: Tây Du Ký

-Gửi tặng cho bạn của bạn bài hát yêu thích: Soạn tin gồm: MASO 09xxxxxxxx gửi 8422

## Nhạc Chuông Sôi Động

221480103 Bài hát Euro08
220885103 Tây Du Ký
220065103 Anh Ơi Có Điện Thoại Kia
221458103 Con Heo Đất
221481103 Nhảy Cùng Zin Zin

## Top Hot -Một Vòng Trái Đất

| Đa âm | Đơn âm | Có lời | |
|---|---|---|---|
| 161523103 | 141288103 | 221439103 | Một Vòng Trái Đất |
| 161557103 | 141325103 | 221473103 | Cầu Vòng Khuyết |
| 161483103 | 141246103 | 221390103 | Ngôi Nhà Hoa Hồng |
| 161559103 | 141327103 | 221475103 | Người Vô Hình |
| 161554103 | 141322103 | 221470103 | Chuyện Tình Lá Và Gió |

## Dance Sôi Động - Lucky

| Đa âm | Đơn âm | Có lời | |
|---|---|---|---|
| 161563103 | 141331103 | 221479103 | Khóc (Đông Nhi) |
| 161561103 | 141329103 | 221477103 | Lucky(Dance Mix) |
| 161562103 | 141330103 | 221478103 | Mưa (Thùy Chi) |
| 161564103 | 141332103 | 221482103 | Xin Lỗi Em Yêu |
| 161565103 | 141333103 | 221483103 | Xe Đạp Teen (Khởi My) |

## CLB Kết Bạn Bốn Phương

Trở thành thành viên CLB bạn sẽ có cơ hội nhận được nhiều cuộc Điện thoại,Tin nhắn giao lưu và làm quen của mọi thành viên khắp nơi.

### Kết Bạn Qua Hộp Thư Thoại

HÃY GỌI: 1900 5858 33

Để :
1) Ghi âm, đăng thông tin tìm bạn.
2) Nghe lời giới thiệu chân thành.
3) Tìm bạn theo ý mình.

### Tìm bạn theo mong muốn???

Ví dụ : Nếu bạn muốn tìm bạn Nữ, Sinh năm 1986, ở TP.HCM ??

Soạn tin: TB 1986 Nu HCM gửi 8722

Trong đó :
-TB : Mã bắt buột chương trình
-Giới tính: Nam/Nu
-Khu vực: HCM / HN Bac / Trung / Nam

## Chuyện của 2 đứa
### Bí Mật Sẽ Được Bật Mí hehe!

Soạn tin: MASO gửi 8522

500474103 Những loại thực phẩm giúp bạn có làn da đẹp.
500378103 Bí Kíp để có 1 buổi hẹn hò lãng mạn mà ít tốn kém
500316103 Bí quyết mặc " áo mưa " mà vẫn khoái cảm .
500374103 Bảy bước giảm cân hiệu quả .
500153103 Ba mươi bí kíp tạo hưng phấn .
500278103 Năm cách giúp bạn dễ gần người ấy hơn .

Để cài đặt GPRS, bạn hãy gọi số điện thoại hỗ trợ của các mạng: MobiFone: 18001090, VinaPhone: 1800109 1, Viettel: 198

Phí dịch vụ: 8022: 500đ 8322: 3.000đ 8422: 4.000đ 8522: 5.000đ 8622: 10.000đ 8722: 15.000đ --- Số ĐT hỗ trợ: 18001543



THẾ GIỚI VI TÍNH
PC WORLD VIETNAM

CLOSED BETA

www.pcworld.com.vn/muagiodau (*)

(*) Dịch vụ mới sẽ ra mắt chính thức đầu tháng 7-2008

## SẮP PHÁT HÀNH


78 Empire Total war - Tiếp nối một tượng đài

80 Resident Evil 5 - Cội nguồn tội ác

82 Tales of symphonia: Dawn of the new world - Hồi sinh tân thế giới

87 Spider man: web of shadows - Thế lực ngầm

88 Beijing 2008

88 Ferrari Challenge Trofeo Pirelli

88 Mount & Blade

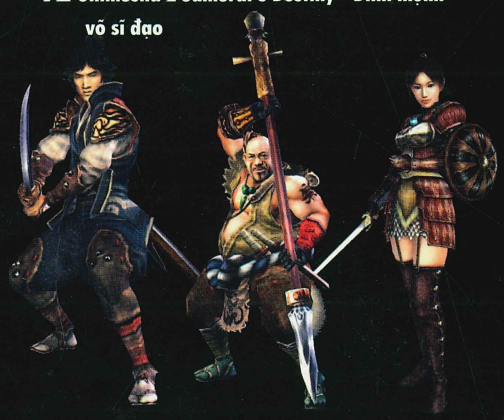
90 Tales of Vesperia

90 The Sims 2: Apartment Life

90 Spectral Force 3

## GAME CŨ


92 Onimusha 2 Samurai's Destiny - Đỉnh mệnh võ sĩ đạo

## PHẦN CỨNG


94 Máy tính xách tay - Thách thức game "đỉnh"

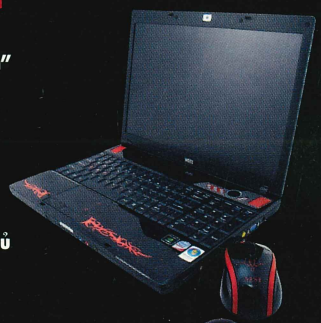
95 Tản nhiệt BXL - Cooler Master Hyper Z600

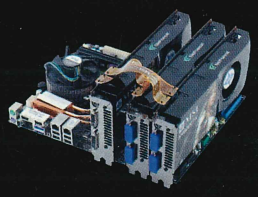
96 Card đồ họa - "Ba cây chụm lại"

97 Bộ nguồn - "Hậu phương" cho game thủ

98 Màn hình LCD - Cảm nhận mới cho game thủ

99 Card TV - Đón Euro và Olympic 2008



## TRỢ GIÚP

100 Gõ rối tơ game - Mê game quên tương lai

101 Hỏi & Đáp

102 Kaspersky - Internet Security 7.0

104 Bạn có biết ?

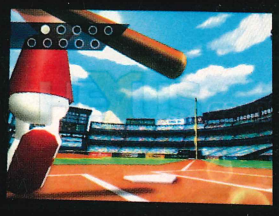

## SÂN GAME


106 Những "Vũ khí" lợi hại nhất

108 Shigeru Miyamoto và những tác phẩm để đời

110 PGT Season II - Nửa chặng đường

111 ELS Summer 08 - Nóng bỏng mùa hè



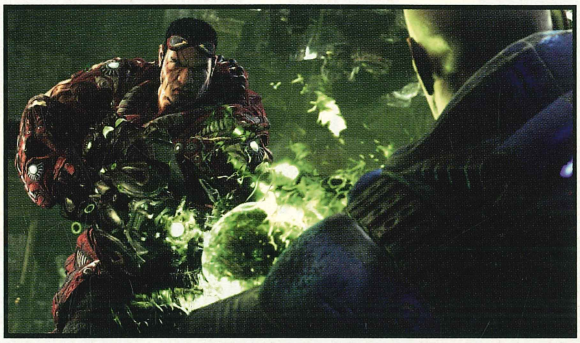
### TRA CỨU BÀI VIẾT TRÊN WEBSITE

**Để tra cứu nhanh bài viết đã in** trong tất cả sêri A, B, G (TGG) trên website của Thế Giới Vi Tính, bạn có thể sử dụng cách sau: gõ vào địa chỉ *www.pcworld.com.vn/ID*, với ID (kết hợp số báo in và số trang) là từ khóa tìm kiếm mà bạn thường thấy trong các bài viết. Ví dụ, muốn tham khảo bài viết ở trang 90 trên TGVT-TGG 1/2008, bạn gõ vào địa chỉ *www.pcworld.com.vn/G0801_90, thực hiện tương tự cho A và B*. Tương tự, để tải về phần mềm miễn phí được giới thiệu trong các bài viết, bạn gõ vào địa chỉ www.pcworld.com.vn/XXXXX, với XXXXX là từ khóa của phần mềm.

# GAME THỦ XBOX 360 CHÀO ĐÓN UNREAL TOURNAMENT III

Theo thông tin mới nhất, hãng Midway và Epic Games chính thức cho biết Unreal Tournament III sẽ phát hành cho hệ máy Xbox 360 vào ngày 07/07/2008. Được biết, phiên bản này sẽ dành riêng 5 bản đồ và 2 nhân vật "độc quyền" cho game thủ Xbox 360 tha hồ khám phá. Hơn nữa, game thủ còn có thể tải các nội dung như bản đồ, nhân vật... như trên hệ PC và PS3. Game còn tích hợp cả tính năng chia màn hình, giúp 2 người có thể tham gia vào game cùng lúc.

Theo phó chủ tịch của Epic Games, ông Mark Rein cho biết, việc đưa Unreal Tournament 3 sang hệ máy Xbox 360 là công việc đầy lý thú. Phiên bản này không chỉ thành công nhờ vào cái tên quá quen thuộc, mà còn là sự hỗ trợ đắc lực của chế độ chơi 2 người và khả năng chia màn hình. Chắc chắn, bất kỳ game thủ nào cũng cảm thấy hài lòng khi sở hữu bản Unreal Tournament III Xbox 360.



Nếu so với các game bắn súng trứ danh khác đang có trên thị trường, Unreal Tournament 3 quả là một món ăn lạ miệng rất đáng để thử hơn bao giờ hết. Ngoài nội dung hấp dẫn, đây là một trong những game có lối chơi hấp dẫn nhất; đặc biệt là ấn tượng về một lối chơi đầy tốc độ. Không như Gears of War phải liên tục nấp, rồi bắn, lại nấp và bắn; hay như Call of Duty 4 phải phối hợp chiến đấu thì trong UT3, bạn chỉ cần vừa chạy vừa bắn thật nhanh, chính xác.

Khi mua phiên bản cho Xbox 360, người chơi còn nhận được "quà tặng" từ nhà sản xuất. Đó chính là phim giới thiệu về Gears of War 2.

# SONY VÀ KONAMI CÙNG NHAU ĂN MỪNG

Theo tổ chức dữ liệu thương mại Enterbrain, chỉ sau 4 ngày phát hành, đứa "con cưng" của Konami - Metal Gear Solid 4 đã tiêu thụ được hơn 470 ngàn bản. Tổng số này tính gộp cả các bản được bán kèm cùng máy PS3. Trong đó, có 170 ngàn bản là phiên bản đặc biệt, dành cho người "nghiện" Metal Gears Solid "hạng nặng".

So với các phiên bản trước đây của dòng game Metal Gear Solid, phiên bản thứ 4 này hiện xếp vị trí thứ 2, chỉ sau phiên bản Metal Gear Solid 3. Được biết, bản đầu tiên bán được hơn 316 ngàn bản, bản thứ 2 với hơn 456 ngàn bản và bản thứ 3 là hơn 487 ngàn bản.

Chủ tịch Konami Digital Entertainment ông Fumiaki Tanaka phát biểu: "Trong những năm gần đây, các trò chơi đơn giản (casual game) đã trở nên hết sức phổ biến. Với sự phát triển của một nhóm khách hàng mới, ngành công nghiệp game cũng theo đó mà mở rộng sang những hướng đi mới". Ông cho biết thêm: "Trong khi xu hướng hiện tại là đi theo thể loại casual game thì chúng tôi lại tự đặt cho mình một thách thức là tạo ra một tựa game ở hàng "bom tấn", và đó chính là Metal Gear Solid 4".

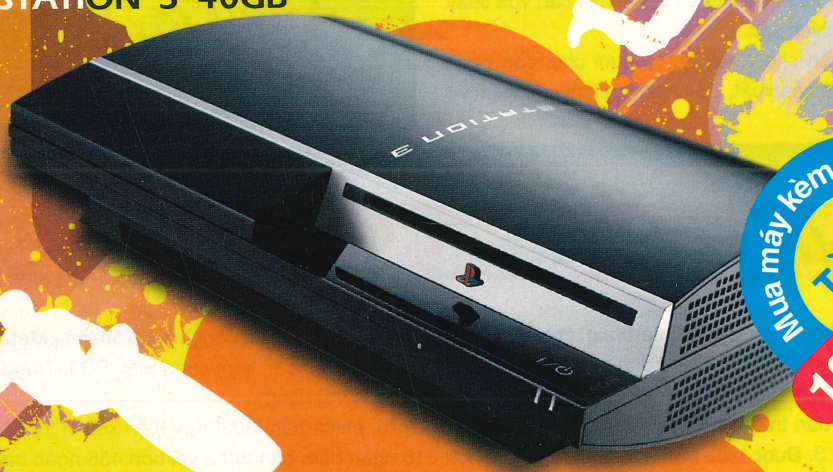
Cũng theo ông, Metal Gear Solid 4 vượt qua những phiên bản trước ở mọi phương diện, từ cốt truyện, hiệu ứng đồ họa cho đến âm thanh nhờ khai thác các khả năng cao cấp của PlayStation 3.

Cũng nhờ sự ra đời của Metal Gear Solid 4 mà Sony cũng kiếm được khá "bộn" từ việc bán PS3. Trung bình mỗi tuần, Sony chỉ bán được khoảng 10-12.000 máy nhưng con số này nhảy vọt lên hơn 77.000 máy trong tuần lễ công bố Metal Gear Solid 4.

GIÁ TỐT NHẤT

www.maydientu.com

PLAYSTATION 3 40GB



Mua máy kèm 1 game TẶNG 100,000 VNĐ

360 HDMI Port

Mua máy kèm 1 thẻ nhớ TẶNG 100,000 VNĐ

PSP Slim

Wii Fit

# BLU-RAY HÂM NÓNG CHIẾN TRƯỜNG GAME

Game thủ nền PlayStation 3 hãy sẵn sàng, vì đĩa game Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots (MGS4) của Kojima Productions tận dụng hết từng rãnh ghi của đĩa Blu-ray để vẽ nên một câu chuyện với đầy đủ chi tiết hình ảnh sống động, âm thanh cực kỳ trong rõ và là một trong những game có hình ảnh, âm thanh tốt nhất hiện nay. Bạn còn nhớ bộ xử lý Cell của PS3 không (thứ mà khiến PS3 có cái giá cao ngất trời)? Cuối cùng thì MGS4 cũng đã giúp bạn dùng hết được hết số tiền bỏ ra cho nó. Dưới đây là vài hình ảnh.

**PC WORLD MỸ 07/2008**

## Chi tiết từng li

Cuối cùng bộ xử lý Cell cũng có đất để dụng võ trên PS3. Ổ cứng đóng vai trò là bộ đệm cho hầu hết game, cho phép bạn khám phá thế giới trò chơi mà không phải thấy dòng chữ "Loading..." trên màn hình. Trong khi đó, CPU chỉ làm việc tính toán các hiệu ứng vật lý khi game chạy. Điều này có nghĩa là ngay cả bụi đất bị hất tung lên trông cũng rất thật.

## Âm thanh kinh ngạc

Sid Schuman, biên tập viên của GamePro, đã chơi bản chính thức trước khi MGS4 bán ra. Ông cho biết quá trình biên tập âm thanh chuyên nghiệp của Skywalker Sound đã giúp MGS4 có được thứ âm thanh trong trẻo nhất và chi tiết nhất, chẳng hạn tiếng súng nổ rất rõ và sống động.

## Chơi mạng độc đáo

Nói đến chơi mạng, bạn thường nghĩ ngay đến việc người chơi chia làm 2 phe, đấu lẫn nhau. MGS4 còn có thêm 1 phe nữa: một siêu điệp viên trong bộ áo tàng hình (không thấy trong hình, hừm!) xâm nhập vùng chiến và cố triệt hạ cả 2 phe. Game có thêm góc nhìn Yojimbo, là một trong những nét quyến rũ mà MGS4 dành cho chiến dịch chơi đơn.

# Danh sách các game thi đấu tại Digital Games 08

Trước thềm Olympic Bắc Kinh sẽ diễn ra vào ngày 8/8 tới đây, để chào mừng sự kiện trọng đại này, Ban tổ chức Digital Games, GGL đã công bố danh sách những tựa game E-Sports sẽ được thi đấu chính thức.

Vòng loại sẽ bắt đầu diễn ra từ 20/06 ở các bộ môn game. Vòng chung kết sẽ được tổ chức vào khoảng cuối tháng 10 tại Thượng Hải.

Có 13 game thi đấu tại giải, trong đó GGL sẽ chỉ trực tiếp đứng ra tổ chức 7 bộ môn, 6 bộ môn còn lại, GGL sẽ xuất hiện với tư cách là nhà tài trợ. Mọi công tác tổ chức cũng như khai thác những nội dung bên trong sẽ do một nhóm cộng đồng khác phụ trách.

| Danh sách game thi đấu | |
|---|---|
| **Games thi đấu chính thức** | **Games hỗ trợ** |
| Counter-Strike 1.6 5v5 | Soulcalibur 4 1v1 |
| Call of Duty 4 5v5 | C&C 3: Kane's Wrath 1v1 |
| Warcraft III: The Frozen Throne 1v1 | Burnout Paradise 1v1 |
| Defense of the Ancients 5v5 | NBA Live 08 1v1 |
| Trackmania Nations Forever 1v1 | NHL 08 1v1 |
| FIFA 1v1 | MLB 08: The Show |
| StarCraft: Broodwar | |

## ESL Pro Series XII

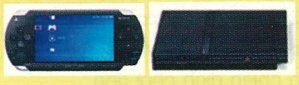
Vòng chung kết của giải đấu EPS XII đã diễn ra từ ngày 06-08/06/2008 tại thành phố Koln, Đức. Tại đây, các đại diện xuất sắc nhất của các bộ môn thi đấu tại giải như Counter Strike 1.6, CS:Source, Warcraft III, FIFA 08 1on1, FIFA 08 Clanwar, World in Conflict sẽ thi đấu theo thể thức Double Elimination để chọn ra nhà vô địch.

Ở bộ môn FIFA, SK Gaming vẫn thể hiện sức mạnh tuyệt đối của mình, khi bảo vệ thành công ngôi vô địch EPS XI với chiến thắng ở nội dung FIFA 08 Clanwar, còn ở nội dung FIFA 08 1o1n, SK|hero – Daniel Schellhase cũng đã chiến thắng niLssoN trong trận chung kết.

Ở bộ môn CS 1.6, tuy là nhà đương kim vô địch hai mùa giải liên tiếp gần đây nhưng Alternate đã thi đấu kém thuyết phục khi bại trước n!faculty với tỷ số 16-11 ngay trong trận đấu đầu tiên. Chiến thắng trước đối thủ pod.hama cũng chỉ giúp Alternate có thêm chút hy vọng. Tuy nhiên hy vọng đó đã bị đối thủ mouz dập tắt tại Lower Final. Thất bại 21-19 sau những loạt extraround (hiệp phụ) đồng nghĩa với việc Alternate chính thức trở thành nhà cựu vô địch của EPS Đức

Trên đà chiến thắng, mouz tiếp tục đánh bại n!faculty hai maps (bản đồ) (16-2, 16-13) liên tiếp để bước lên ngôi vô địch EPS XII. Sau thành công tại Extreme Masters II, mouz tiếp tục khẳng định được họ là số 1 tại Đức trong thời điểm này.

HOTGAME SHOP
www.hotgameshop.net
Tại HÀ NỘI :
127 - A6 - Trần Huy Liệu - Giảng Võ
Tel : 04.726.1373
Email : quocdaivn@yahoo.com



PSP Slim: 3 triệu 6 (Tặng kèm 300 Game) XB360: 7 triệu 4
WII: 5 triệu 6 / NDS: 2 triệu 9 / PS2: 2 triệu 7 / PS3: 7 triệu 6

- Nhận đặt mua, đổi game PSP, PS3, băng GBA, copy game PSP
- Các loại phụ kiện cho PS3, WII, PS2, PSP, NDS, XB360, GBA
- Sửa chữa, thay thế linh kiện các hệ máy Game
- Sửa lỗi Red Ring của các máy XB360 đời cũ ( Có BH )
- Gắn modchip PS2 , WII - Mua bán các máy Game đã qua sử dụng
- Downgrade tất cả các phiên bản của PSP để chơi Game trên thẻ nhớ

Hotgame mở thêm cửa hàng mới tại 106 tập thể G3 - Trung Tự ( Điện thoại: 04.292.34.55

## Kết quả EPS XII:

| Thứ hạng | Counter Strike 1.6 | CS:Source | Warcraft III |
|---|---|---|---|
| Giải nhất | Mouz | ALTERNATE | XlorD |
| Giải nhì | n!faculty | Speed-Link | Hate-Love-Anger |
| Giải ba | ALTERNATE | Hoorai.XQ | iNSoLeNCe |

| Thứ hạng | FIFA 08 1on1 | FIFA 08 Clanwar | World in Conflict |
|---|---|---|---|
| Giải nhất | Hero | SK Gaming | Faculty.Tagan wic |
| Giải nhì | niLssoN | Hoorai.XQ | KomaCrew.Vitivi.TV |
| Giải ba | Era | mTw.AMD | |

## TeamliquidStarLeague – Cuộc đối đầu của Protoss

Teamliquid.net, một trong những website hàng đầu của cộng đồng StarCraft, nơi chuyên cung cấp những thông tin nóng hổi nhất về eSport Hàn Quốc vừa qua đã kết thúc giải đấu TeamliquidStarLeague (TSL) tốt đẹp.

Giải đấu thu hút được sự quan tâm của hầu hết các game thủ hàng đầu cộng đồng StarCraft non Korean hiện nay, trong đó chứng kiến cả sự trở về đầy ngoạn mục của huyền thoại Protoss - Draco, game thủ người Ba Lan từng thi đấu tại chiến trường StarCraft Hàn Quốc. Tuy nhiên, với món tiền thưởng lên đến 5.000USD, TSL là một cuộc đua khốc liệt và chỉ có cá nhân xuất sắc nhất mới có thể bước lên bục cao nhất.

Trận chung kết đầy thú vị giữa một bên là huyền thoại và một bên là ngôi sao trẻ mới nổi. Cả hai có cùng chung một đặc điểm là đều sử dụng Protoss. Sau hai ván đầu tiên, khi Draco liên tiếp tạo ra được sức ép với IefNaij thì rất nhiều người tin rằng Draco sẽ là người giành chiến thắng chung cuộc. Nhưng, bản lĩnh game thủ mới thực sự thể hiện tại đây. Mặc dù đã bị dẫn trước hai ván nhưng rất bình tĩnh, IefNaij dần lấy lại thế trận và xuất sắc giành chiến thắng ba trận đấu còn lại. Chiến thắng xuất sắc 3 – 2 trước một huyền thoại của làng StarCraft thế giới, IefNaij hoàn toàn có thể tự hào về những gì mình đã thể hiện.

## ESWC 2008 Thụy Điển – SK Gaming, fnatic giành vé dự vòng chung kết

Từ ngày 14-16/6/2008, vòng loại ESWC Thụy Điển 2008 đã diễn ra tại sự kiện DreamHack Summer 08. Đây là một trong những vòng loại được mong chờ nhất khi có sự góp mặt của những đại diện ưu tú như SK Gaming và fnatic.

Với phong độ khá thuyết phục, cả hai đội đều giành được những kết quả hết sức khả quan ngay từ vòng đấu bảng. Trong khi SK Gaming giành chiến thắng tuyệt đối tại bảng A thì fnatic cũng có được ngôi đầu bảng B sau 2 trận thắng và 1 trận hòa.

Bước vào 2 trận bán kết quyết định, trước các đối thủ khá mạnh là Blank và fanboyz, cả SK Gaming lẫn fnatic đều khẳng định được đẳng cấp của mình. Nhanh chóng loại bỏ đối thủ chỉ sau 2 maps (bản đồ) thi đấu, SK Gaming và fnatic lọt vào trận đấu cuối cùng. Trận chung kết giữa hai đội đã kết thúc với chiến thắng 19-15 sau extraround (hiệp phụ) nghiêng về phía SK Gaming, nhưng điều đó đã không còn quan trọng nữa, cả SK Gaming và fnatic đều có được cái mà họ cần. Đó chính là 2 tấm vé tham dự vòng chung kết ESWC Grand Final diễn ra tại San Jose (Mỹ) vào tháng 8 tới.

| Thứ hạng | Đội |
|---|---|
| Giải nhất | SK Gaming |
| Giải nhì | fnatic |
| Giải ba | Blank - fanboyz |

## TRI SYNERGY BỊ SỐC

Nhà phát hành Tri Synergy tuyên bố họ sẽ ngưng phân phối Limbo of the Lost của Majestic, cả phân khúc bán lẻ lẫn phân khúc trực tuyến. Quyết định được đưa ra sau khi nhiều chuyên gia lên tiếng Limbo of the Lost thể hiện "giống" The Elder Scrolls IV: Oblivion của Bethesda và Thief: Deadly Shadows của Eidos một cách đáng ngờ. Các tựa game đang phát triển của Majestic (đã ký hợp đồng phân phối với Tri Synergy) cũng chịu chung số phận.

## UNREAL TOURNAMENT 3 ĐỢI LỆNH

Midway Games và Epic Games công bố kế hoạch phát hành phiên bản Unreal Tournament 3 cho hệ máy Xbox 360 vào ngày 7/7 tới. Game sẽ có chế độ chia đôi màn hình, 5 bản đồ dành riêng cho Xbox 360 và 2 nhân vật hoàn toàn mới, cùng những nội dung tải về đã có. Phiên bản này cũng kèm theo món quà độc đáo khác là một đoạn trailer giới thiệu về trò chơi Gears of War 2, bao gồm chế độ chơi mạng, bản đồ, vũ khí và các sự kiện mới.

## RPG NHẬT CHO XBOX 360 BẮC MỸ

Infinite Undiscovery, The Last Remnant và Star Ocean: The Last Hope sẽ cùng góp mặt tại thị trường Bắc Mỹ. Square Enix cho biết cả 3 tựa game Xbox 360 trên đang trong chạy nước rút cho kế hoạch toàn cầu 2008-2009 của hãng này.

## THE CONDUIT NGẤP NGHÉ

Quý 1 năm 2009, Wii sẽ có thêm một tựa game hành động bắn súng góc nhìn người thứ nhất: The Conduit của nhà phát triển High Voltage Software. Bên cạnh chế độ chơi đơn ly kỳ, trò chơi này còn có phần chơi mạng đối đầu trực tiếp. High Voltage Software hy vọng Quantum 3 Game Engine sẽ giúp The Conduit trở thành một tựa game "thế hệ mới" cho Wii, với đầy đủ các hiệu ứng động về môi trường, sự phản chiếu ánh sáng của mặt nước.

## SÁCH HƯỚNG DẪN MGS4

Sức nóng từ MGS4 là động lực thúc đẩy Konami bắt tay với Piggyback thực hiện quyển sách hướng dẫn độc quyền dày 212 trang cho trò chơi này. Sách được thực hiện trực tiếp tại Kojima Productions ở Tokyo, trình bày chi tiết cả phần chơi đơn lẫn phần chơi mạng mở rộng mang tên Metal Gear Online. Giá bán hiện tại là 16Euro.

## IGOR THE GAME

SouthPeak Interactive thông báo đã đạt được quyền đồng phát hành trò chơi Igor The Game cho các hệ máy Wii, DS và PC. Trò chơi này dựa theo bộ phim hoạt hình Igor, nói về chàng gù Igor bị ép làm việc cho một bác học điên, do Exodus Film Group hợp tác với The Weinstein Company sản xuất. Bản dành cho Wii và PC sẽ có 4 nhân vật chính chú trọng vào lối chơi phối hợp 4 người, thiên về chiến đấu và giải đố.

## THUỘC ĐỊA HÓA CIVILIZATION IV

2K Games xác nhận Colonization, phiên bản tiếp theo của Sid Meiers Civilization IV, sẽ chính thức ra mắt vào mùa đông năm nay. Nội dung của game là một trong bốn cường quốc ở châu Âu sẽ tiến hành chinh phục thế giới mới trên danh nghĩa chiến đấu vì tự do và độc lập. Việc phát triển phiên bản cho PC do studio Firaxis Games đảm nhận.

## NEVERWINTER NIGHTS 2 BÁO BÃO

Tin từ nhà phát hành Atari cho biết Storm of Zehir, một phiên bản Neverwinter Nights 2 mới, hiện do Obsidian Entertainment phát triển. Ngoài những địa danh quen thuộc như Neverwinter hay Crossroad Keep, game có 2 vùng đất mới là Chultan Peninsula và Sword Coast. Game dự kiến sẽ ra mắt vào quý 4 năm nay.

## TALES OF VESPERIA SẮP RA

Theo kế hoạch, Tales of Vesperia, tựa game nhập vai độc quyền cho Xbox 360 của Namco, sẽ được bán ở Nhật vào ngày 7/8/2008. Trò chơi này cũng sẽ có mặt ở thị trường Bắc Mỹ vài ngày sau đó. Sẽ có một phiên bản Tales of Vesperia đặc biệt, gồm đĩa game, chiếc Xbox 360 Premium cùng một vật dụng chưa được xác định, giá bán 37800 yen (khoảng 380USD).

## NOKIA TÀI TRỢ CHÍNH GCDC 2008

Ngày 12/6/2008, ban tổ chức GC Developers Conference thông báo Nokia sẽ là nhà tài trợ chính của sự kiện năm nay, diễn ra từ 18-20/8/2008 tại Leipzig. Điện thoại chơi game N-Gage sẽ là chủ điểm mà Nokia muốn phô diễn tại GCDC 2008. Năm ngoái, GCDC 2007 đã thu hút khoảng 940 khách tham quan từ 35 quốc gia, với sự góp mặt của nhiều chuyên gia trong làng game như Bob Bates (Legendary Game Designer and Writer), Julian Eggebrecht (Factor 5), Tim Schafer (Double Fine), Bruce Shelley (Ensemble Studios) và Brian Sullivan (Iron Lore Entertainment).

## ĐỔI TÊN PROJECT O

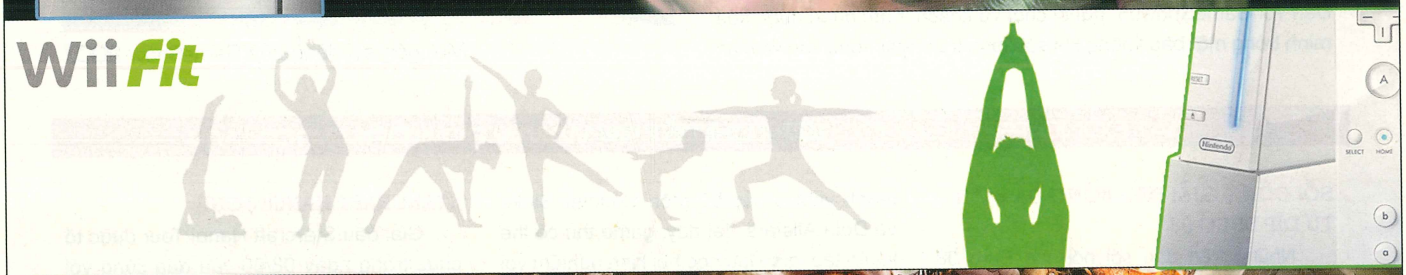
Project O, trò chơi nhập vai phiêu lưu độc quyền cho Wii Project O, chính thức đổi tên thành Little King's Story và sẽ ra mắt trong quý 1/2009 – theo xác nhận của nhà phát triển Rising Star Games. Game kể về một cậu bé nhút nhát, tình cờ nhặt được một chiếc vương miện ban quyền năng lãnh đạo.

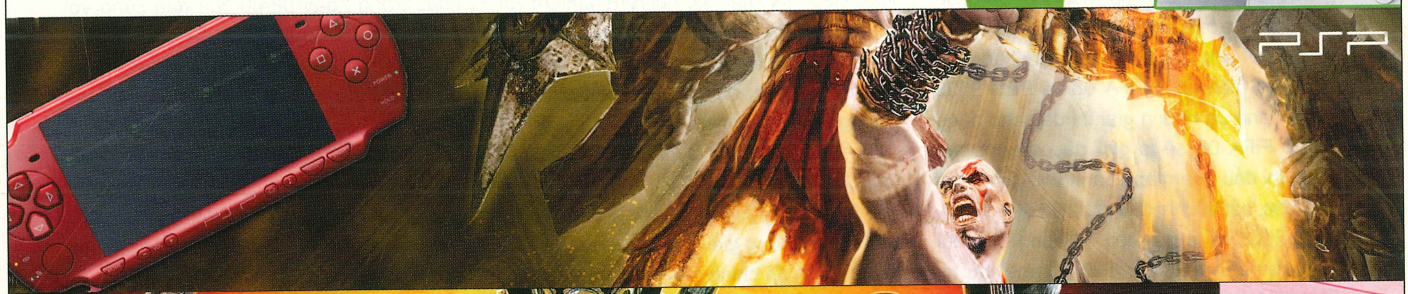
## THÁM TỬ CONAN LÊN GAME

Sau rất nhiều thành công trong lĩnh vực truyện tranh và phim ảnh, nhân vật thám tử lừng danh Conan chính thức bước lên "vũ đài game" trong trò chơi Case Closed – The Mirapolis investigation dành cho Wii. Người chơi sẽ đến hiện trường, thu thập bằng chứng, giải đáp những câu hỏi khó hiểu... Game do Marvelous Entertainment phát triển, và sẽ được Nobilis phát hành vào tháng 9 tới.

## GAME TẠI E3 2008

Đến hẹn lại lên, các nhà phát triển/phát hành lại đem những con bài chiến lược của mình về "hội nghị đỉnh game" Electronic Entertainment Expo để trình diễn. E3 năm nay được tổ chức tại trung tâm triển lãm Los Angeles, từ 14-17/7/2008. Những cái "đại gia" đáng chú ý trong E3 2008 sẽ mang theo những tựa game đình đám và đang được mong chờ như Bethesda Softworks với Fallout 3 (PC, PS3, X360); Capcom với Resident Evil 5 (PS3, X360), Street Fighter IV (PC, PS3, X360), Super Street Fighter II Turbo HD Remix (PS3, X360); D3 Publisher với Naruto: Clash of The Ninja Revolution 2 (Wii), Naruto: Path of the Ninja 2 (DS); Deep Silver với S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky (PC); Electronic Arts: Command & Conquer: Red Alert 3 (PC, PS3, X360), Crysis Warhead (PC), Mercenaries 2: World in Flames (PC, PS3, X360); Microsoft với Gears of War 2 (X360), Halo Wars (X360); Namco Bandai với Soulcalibur IV (PS3, X360); Sony Computer Entertainment với Killzone 2 (PS3), MotorStorm: Pacific Rift (PS3), Resistance 2 (PS3), SOCOM: Confrontation (PS3); Valve với Left 4 Dead (PC, X360) v.v.



# MiMi GAMES

- 55A Pasteur, Dist. 1, HCMC
  Tel: (848) 9140594 - 9140595
- 114 Pasteur, Dist. 1, HCMC
  Tel: (848) 9140890

Triển lãm ComputerElectronics World Expo 2008

# Sẽ có gì tại GameShow 08 ?

Chơi game và đấu game là 2 hoạt động chính sẽ diễn ra tại gian hàng GameShow08 trong khuôn khổ Triển Lãm Quốc Tế Việt Nam - ComputerElectronics World Expo 2008 sẽ được tổ chức từ 15-19/7/2008 tại khu triển lãm Hoàng Văn Thụ, TP.HCM.

BTC GameShow 08 tiếp tục tổ chức các nội dung thi đấu E-Sport và coi đây là một trong những hoạt động chính tại gian hàng. Các game thủ sẽ có cơ hội cọ xát trong các game Warcraft Dota, FIFA Soccer 08 và Halflife: CounterStrike 1.6. Cả 3 game này đều sẽ là nội dung thi đấu chính thức tại sự kiện giải vô địch thể thao trong nhà châu Á lần thứ 3 (AIG 3rd) do Việt Nam đăng cai vào tháng 11/2009.

Nếu chỉ có nhu cầu chơi và cảm nhận, bạn không cần phải đăng ký thông tin tại quầy ban tổ chức (BTC) nhưng vẫn có cơ hội nhận được quà từ phía các đơn vị tài trợ. Tuy nhiên, với hình thức thi đấu game, người chơi cần đọc kỹ thông tin thời gian và nội dung tổ chức. Nhà tài trợ máy tính Nguyễn Hoàng cũng phối hợp tổ chức một số hoạt động quảng bá đặc biệt tại gian hàng. Đến với GameShow08, người chơi và khách tham quan được hòa mình trong một bầu không khí sôi động tràn ngập màu sắc và hình ảnh game, được chơi game tự do trên các máy console (Xbox360, PS3, Wii) và trải nghiệm các games "đỉnh" trên nền PC.

Thông tin chi tiết vui lòng xem tại: *http://pcworld.com.vn và http://esport.vn*

Một góc sôi động của GameShow 2007

## HOẠT ĐỘNG TRONG NƯỚC: XEM CHI TIẾT TẠI WWW.PCWORLD.COM.VN

### SÔI ĐỘNG GIẢI ĐẤU BÓNG ĐÁ ĐIỆN TỬ DỊP EURO 08

Những trận đấu sôi nổi của Euro 08 đang diễn ra trên các sân cỏ ở Áo và Thụy Sĩ thì ở Việt Nam, các game thủ của 2 bộ môn bóng đá điện tử là FIFA 08 và PES 2008 cũng đang có những giải thi đấu cho riêng mình. FIFA 08 sẽ là giải đấu 4eve Open Cup, thi đấu qua mạng dành cho game thủ cả nước, bắt đầu thi đấu từ 22/06 đến 10/07. PES 2008 sẽ là giải đấu HHLong Cup, thi đấu trên nền PS3 dành cho game thủ tại Tp.HCM. Đây là một sân chơi bổ ích dành cho các game thủ trong dịp Euro này.

### NETVIET CLUB: KHỞI ĐẦU CHO MÔ HÌNH XÃ HỘI HÓA THỂ THAO ĐIỆN TỬ

NetViet Cyber từ lâu đã là một địa chỉ quen thuộc của giới Esport tại Hà Nội. Không dừng lại ở mức độ này, NetViet Cyber thành lập câu lạc bộ Esport NetViet (NetViet Club). Khởi đầu, CLB sẽ tuyển các thành viên ở các bộ môn Counter Strike và Dota Allstars. Tại đây, game thủ có thể luyện tập, giao lưu học hỏi kinh nghiệm với team chuyên nghiệp. CLB cũng là nơi gắn kết mật thiết giữa những người mới chơi và những cá nhân, đội game đang theo định hướng chuyên nghiệp.

### SKOTH2: CƠ HỘI MỚI

Samsung King of the Hill II (SKOTH2), một trong những giải đấu Dota lớn của khu vực châu Á đã chính thức khởi tranh với sự tham gia của hàng chục đội game mạnh trong khu vực, trong đó có cả đại diện của Việt Nam. Có 52 đội đăng ký tham gia, chia thành 16 bảng, mỗi bảng 4 đội. Singapore có số đội tham gia đông nhất: 24 đội, tiếp đến là Malaysia với 12 đội. Việt Nam có 4 đội tham gia là: Starsboba, NetViet, proA. DotA và Infinity, cả 4 đội đều nằm ở những bảng không quá khó, do vậy khả năng đi tiếp là có thể. Tại SKOTH lần I, đội game Singapore impreZa giành chức vô địch.

Bên cạnh Dota, SKOTH2 còn bổ sung nội dung thi đấu Call of Duty 4 dành cho 32 đội. Việc Garena hỗ trợ thêm các game như COD, AOE hoàn toàn là một quyết định hợp lý của ban tổ chức. Hãy cùng đón xem và cổ vũ cho các đội game Việt Nam thi đấu thành công tại SKOTH2.

### STARCRAFT HANOI TOUR

Giải đấu Starcraft Hanoi Tour được tổ chức trong ngày 08/06 vừa qua cùng với sự kiện EGT Open Cup tại nhà thi đấu trường ĐHBK Hà Nội. Giải thu hút không chỉ những gương mặt quen thuộc của làng StarCraft Hà Nội như Nguyễn Mai Trung – proA.Nexttime hay Nguyễn Hà Dương – Dream.SCVN, mà còn xuất hiện những game thủ còn rất trẻ có trình độ khá, điển hình là game thủ r2)near – Lý Tuấn Hưng, sinh năm 1995. Tuy đã phải gác chuột tại vòng hai trước một đối thủ dày dạn kinh nghiệm hơn, nhưng những gì em đã thể hiện đều khiến khán giả phải trầm trồ thán phục.

Trận chung kết là cuộc đối đầu giữa proA.Nexttime và Q9)hcn – một bất ngờ của giải khi đã đánh bại ứng viên xuất sắc cho chức vô địch, Dream.SCVN. Dù vậy, Q9)hcn nhường ngôi vô địch cho proA. Nexttime sau 2 ván đấu.

### CẢM HỨNG MỚI CHO GAME THỦ

Acer cho biết dòng máy tính để bàn Predator được thiết kế đặc biệt dành cho những tay chơi game khó tính sẽ sớm có mặt tại Việt Nam vào tháng 7/2008. Trong chiều 22/6/2008, tại café Zenta, TPHCM đã diễn ra vòng chung kết Biệt Đội Thần Tốc trên các máy tính xách tay Acer GemStone

Blue. Hai chiếc máy Predator cũng đã được trưng bày tại đây để khách chơi thử. Mức giá hiện nay vẫn còn là một ẩn số. Thông tin chi tiết có tại: *www.acer.com*.

## SCVN 7TH TOUR

SCVN Tour là một giải đấu do clan SCVN tổ chức định kỳ, một trong những giải đấu lâu đời và có uy tín của làng StarCraft Hà Nội nói riêng và StarCraft Việt Nam nói chung. Đã trải qua sáu mùa giải và đây là lần thứ bảy, SCVN 7th Tour đã không phụ lòng mong đợi của game thủ tham gia.

Vẫn giữ nguyên ưu thế Fast Map của clan đồng thời mở rộng sang cả lĩnh vực Low Map, giải đấu là một sân chơi đúng nghĩa cho mọi game thủ khi cùng một lúc, họ có thể tham gia cả hai thể loại mang hai phong cách hoàn toàn khác nhau, tất cả chỉ trong một SCVN 7th Tour. Vô địch Fastmap là Cool.SCVN &acking.SCVN và Lowmap là Dream.SCVN.

Bên cạnh đó, SCVN 7th Tour còn có những giải thưởng khác như giải phong cách, giải tiềm năng và giải may mắn.

## HANOI EGT OPEN CUP 08

Giải thi đấu Thể Thao Điện Tử Hanoi EGT Open Cup 08 vừa được khép lại vào ngày 08/06 tại nhà Thi Đấu trường ĐH Bách Khoa Hà Nội. Giải do esport.vn kết hợp với VEN.,jsc, VTC Game tổ chức, Intel tài trợ chính. Giải đấu này thuộc hệ thống ESVN Games Tournament 08 trong ESVN League, hướng tới các đối tượng học sinh, sinh viên, công chức, game thủ chuyên nghiệp... nhằm đẩy mạnh E-Sport phát triển rộng khắp tại Việt Nam. Có 5 nội dung thi đấu, trong đó 4 bộ môn truyền thống là Counter Strike 1.6, Dota Allstars, FIFA 08, PES 2008 và 1 bộ môn phong trào: Cross Fire. Game thủ tham gia đông nhất ở 2 bộ môn FIFA 08 và PES 2008.

Ở bộ môn FIFA 08, proA.e1nin0 – Nguyễn Thành Long giành chức vô địch. Còn với PES 2008, uNs|Batigol – Nguyễn Đức Quang lần thứ 2 đăng quang trong khuôn khổ giải EGT. Ở bộ môn Counter Strike 1.6, đội proA.gm bảo vệ thành công ngôi vô địch, trong khi đội NetViet lại soán ngôi ở bộ môn Dota Allstars.

Cuối cùng là Cross Fire, tuy chỉ là E-Sport phong trào và lần đầu được tổ chức nhưng cũng đã gặt hái được những thành công. 24 đội game hàng đầu tại Hà Nội tham gia, trong đó có những đội game mạnh, có sự chuyên nghiệp trong tập luyện và thi đấu như: Allstars, B52, Pro... Kết quả, đội game được coi là ứng cử viên sáng giá cho chức vô địch là Allstars đã giành chiến thắng, đối thủ của họ trong trận chung kết là B52.

## VÕ LÂM TRUYỀN KỲ (VLTK) I MỪNG SINH NHẬT 3 TUỔI

Đông đảo các bạn trẻ đã đến với "Ngày hội VinaGame" ngày 16/6/2008 tại sân vận động Quân Khu 7, TP.HCM. Trong sáng 16/6/2008, hội nghị khách hàng đã thu hút trên 3.500 chủ đại lý, chủ phòng máy trên toàn TP.HCM. Các quầy triển lãm ngoài trời cung cấp những thông tin nóng nhất của các game mới sắp ra mắt như: Hot Step, Maple Story, Chinh Đồ và T812.

Đêm sinh nhật lần 3 của Võ Lâm Truyền Kỳ I có sự góp mặt của 18 vị cao thủ Thiếu Lâm Tự tới từ học viện Thiếu Lâm Tự Bắc Trung Quốc. Cũng trong sự kiện này, VianGame đã giới thiệu các tính năng mới của các phiên bản Phong Hỏa Liên Thành (VLTK I) và Loạn Giang Hồ (VLTK II).

Game nhảy trực tuyến Hot Step hiện đang được thử nghiệm nội bộ với phiên bản Close Beta (CB) từ ngày 22/5/2008. Đến cuối tháng 6/2008, Maple Story cũng bước vào giai đoạn CB. Chưa có thông tin về việc thử nghiệm Chinh Đồ. Dự kiến vào tháng 7/2008, VinaGame sẽ mở cửa thử nghiệm CB cho T0812. Trò chơi này đến nay vẫn chưa có tên chính thức mặc dù trước đây đã có một cuộc thi đặt tên và đã 1 tựa game thắng cuộc là "Thần Long Tiên Sứ".

## "CỖ MÁY THỜI GIAN"

Asiasoft đã tung ra game trực tuyến mới Huang Yi online - "Cỗ máy thời gian" tại Việt Nam vào sáng 26/5/2008. Huang Yi Online do hãng Chinese Gamer sản xuất. Hiện game này đang trong giai đoạn thử nghiệm Open Beta. Nội dung game được tập hợp từ 2 bộ tiểu thuyết kiếm hiệp nổi tiếng "Tầm Tần Ký" và "Song Long Đại Đường" của tác giả Huỳnh Dịch. Thông tin chi tiết có tại: *http://hy.asiasoft.net.vn*.

## RAN ONLINE "DU LỊCH" VŨNG TÀU

CyberWorld cho biết từ 13/6/2008 – 20/6/2008, nhóm RAN Team đã ghé thăm hơn 100 tiệm Net tại Vũng Tàu sẽ lần lượt được ghé thăm. Đồng thời, hàng loạt các event trong game đã diễn ra trong suốt thời gian này nhằm tạo điều kiện tốt nhất để chào đón các học viên mới.

Sau khi kết thúc chương trình (Roadshow) là buổi gặp mặt (offline) dành cho các game thủ và các chủ tiệm Net vào ngày 21/6/2008 tại Vũng Tàu với nhiều nội dung như: thi đấu cup RAN - Mirinda Champion với phần thưởng lên đến 300 USD dành cho game thủ vô địch và bốc thăm may mắn dành cho chủ tiệm Net với phần quà giá trị cao nhất là 10 triệu đồng tiền mặt.

## BAY VÀO LẠC KHẮC SƠN

Nhà phát hành VDCNet2E cho biết từ đầu tháng 6/2008, truyền thuyết thứ III của Con Đường Tơ Lụa, do công ty VDC-Net2E phát hành mang tên Lạc Khắc Sơn đã được cập nhật hoàn chỉnh. Phần mở rộng này sẽ kết nối phần bản đồ từ châu Á sang châu Âu, mở đường tiếp nối cho Con Đường Tơ Lụa sang thế giới của Hồi Giáo. Địa danh Lạc Khắc Sơn là một khu vực hoàn toàn biệt lập với thế giới bên ngoài, nằm nối giữa Karakoram của châu Á và Tiểu Á, được bao quanh bốn bề là những mỏm núi đá đồ sộ. Không có bất cứ một con đường mòn nào để dẫn vào Lạc Khắc Sơn, các lữ khách của game Con Đường Tơ Lụa bắt buộc phải sử dụng những chiếc thuyền bay để chu du vào vùng đất này. Thông tin chi tiết có tại: *http://conduongtolua.com.vn*.

## CYBER GENERATION CAM KẾT TUÂN THỦ QUY ĐỊNH PHÂN LOẠI GAME

Ngày 9/6/2008, Cyber Generation (www.gamescorner.vn), nhà phân phối game bản quyền duy nhất tại Việt Nam với chuỗi cửa hàng Games Corner, cho biết sẽ đẩy mạnh việc bán game theo độ tuổi phù hợp.

# KINH NGHIỆM CHINH PHỤC THÁI HƯ ẢO CẢNH

Thái Hư Ảo Cảnh là vùng đất linh thiêng chứa nhiều ẩn tích, ám khí nặng nề và cũng là nơi trú ngụ của hàng ngàn quái có thuộc tính cực mạnh. Lời đồn rằng nếu ai đi vào chốn này sẽ dễ gặp những cơ duyên may mắn.Chính vì thế, từ khi chức năng Thái Hư Ảo Cảnh được khai mở cùng hàng loạt chức năng khác trong phiên bản nâng cấp mới Loạn Giang Hồ, hàng ngàn đệ tử thất đại phái đã lập nên các bang phái, tổ đội hùng mạnh cùng nhau vượt qua các cửa ải Thái Hư tiên cảnh. Nhưng những cuộc chinh phạt ban đầu hầu như không thể vượt qua tất cả các ải này khiến người người hoang mang vô độ. Từ đó, kinh nghiệm vượt ải được truyền nhau và cũng được mọi người nóng lòng tìm hiểu như một bí kíp bỏ túi.

Sau đây là một trong những kinh nghiệm đến nay được cộng đồng game thủ VLTK II tham khảo và hưởng ứng nhiều nhất.

Một đội hình lý tưởng muốn vượt qua các cửa ải nên có đủ các hệ phái vì quái trong Thái Hư phụ thuộc vào từng trường phái võ thuật trong tổ đội. Một tổ đội nên có khoảng 4 hệ phái chuyên sử dụng ngoại công và 4 hệ phái sử dụng nội công. Khi vào Thái Hư, tất cả các thành viên trong đội nên tập trung tại góc trên cùng bên trái và đánh từ từ xuống. Nếu phân bố đội hình ngay vị trí trung tâm sẽ hết sức nguy hiểm vì quái tại đây đông đúc và cực mạnh.

Ngay ải đầu tiên, nếu không may gặp quái Hỏa Kỳ Lân – một trong những quái dữ tợn nhất trong Thái Hư – thì những người thuộc phái Nga My phải chạy thật nhanh để hồi máu cho đồng đội. Tại đây, võ phái Cái Bang Bổng được phát huy sức mạnh nếu rất nhiều thành viên trong đội bị hạ gục. Cái Bang đưa từng ít quái lên góc trên. Nhân lúc đó Nga My hồi sinh cho những người còn lại.

Một điểm lưu ý về việc chọn lựa các hệ phái tham gia chinh phục Thái Hư Ảo Cảnh là Nga My Kiếm. Mặc dù hệ phái này không thể cùng đồng đội chiến đấu chống lại các quái nhưng khả năng hồi sinh cho những đồng đội tử nạn là hết sức cần thiết. Để Nga My Kiếm có thể đồng hành cùng tổ đội đến cuối cùng, cả đội cần bảo vệ võ phái này. Muốn vậy, Nga My Kiếm phải đứng tại góc an toàn do đồng đội phối hợp tạo ra và không để

quái đến gần. Trường hợp Nga My Kiếm bị tấn công thì khi còn 70% máu, nhân vật này phải nhanh chóng hồi máu kết hợp với chiêu thức Quan Âm. Nếu không kịp thì phải nhanh chóng chạy ra mép bản đồ. Ngay lập tức, hệ thống sẽ chuyển Nga My về góc giữa. Như vậy thì quái không còn đuổi theo kịp nữa.Tổng thời gian dành cho 8 ải trong Thái Hư chỉ bằng một ải của Tàng Kiếm. Vì vậy, càng xử lý quái nhanh càng tốt.

Với kinh nghiệm góp nhặt được, chúc bạn cùng đồng đội chinh phục Thái Hư Ảo Cảnh thành công.

**N.S**

# NHỮNG BƯỚC CHÂN ĐẦU TIÊN

Ngày 6/6/2008, Võ Lâm Truyền Kỳ II chính thức tạm biệt phiên bản Thập Diện Mai Phục để đón chào phiên bản nâng cấp Loạn Giang Hồ. Phiên bản mới được cập nhật nhiều chức năng đặc sắc sẽ ra mắt lần lượt từ tháng 6 đến cuối năm 2008. Với 4 chức năng đầu tiên bao gồm: Tranh Long Đoạt Kỳ, kết hôn, Thái Hư Ảo Cảnh, Sát Thủ Đường đã làm nức lòng người tham dự. Tuy chỉ gần 3 tuần, nhưng dạo quanh các cụm máy chủ, hầu hết người chơi ít nhiều cũng đã dành thời gian khám phá ít nhất một trong bốn chức năng này.

## Uyên Ương Hồ Điệp - Những đám cưới đầu tiên.

Đúng 12 giờ trưa ngày 09/6//2008, rất nhiều game thủ trên server Ngọa Hổ đã được chứng kiến lễ cưới đầu tiên sôi động và thú vị. Tất cả bằng hữu của cô dâu, chú rể đều có mặt để chúc phúc bằng những trận giao đấu, tỷ thí võ công đặc sắc. Đôi uyên ương xúng xính trong trang phục cưới truyền thống, rạng rỡ trong rượu mừng, pháo hồng. Tiếp theo đó, bên server Bạch Hổ, hai đôi uyên ương cùng tổ chức đám cưới chung hết sức long trọng. Trong ngày vui ngập tràn, tất cả thành viên trong Bang tạm dừng các cuộc chinh phạt Tàng Kiếm hay các nhiệm vụ khác để dành thời gian đến chung vui cùng đôi trẻ. Tại các server khác, hàng loạt đám cưới cũng được tổ chức rộn ràng, tạo nên một không khí lãng mạn bao trùm lên bối cảnh loạn lạc của thời cuộc.

## Tranh Long Đoạt Kỳ - Ngày đầu xông tụ.

Ngay khi chức năng Đua thuyền rồng vừa khai mở. Tại vị trí của Long Chu Sứ Giả thành Tuyền Châu trên tất cả các cụm server đông nghẹt người đến ghi danh thi đấu. Những chiếc thuyền rồng oai vệ được chế tạo để tham dự và bày bán. Bước vào các đấu trường sông nước Mân Giang, Cửu Long Giang, Tấn Giang,... những hàng thuyền rồng nối đuôi nhau nóng lòng chờ giây phút bắt đầu. Đường đua có nhiều khó khăn, có kẻ vinh quang, có người về tay không do khó lòng cạnh tranh cùng những tay đua cự phách khác. Nhưng trên hết, đua thuyền rồng đem lại cho người chơi những giây phút giải trí thoải mái để bắt đầu bước vào những cuộc chinh phục những vùng đất mới.

## Thái Hư Ảo Cảnh - Những kinh nghiệm đầu tiên vượt ải.

Đây được xem là chức năng thú vị và khó khăn nhất trong tất cả những chức năng mới của Loạn Giang Hồ. Vì là vùng đất linh thiên, quái vật cực mạnh, ám khí nặng nề nhưng tiềm ẩn những cơ duyên may mắn, nên việc chinh phục Thái Hư đã trở nên vừa thách thức, vừa cuốn hút hàng ngàn game thủ trong VLTK II. Hàng ngày, hàng giờ, các bang hội và tổ đội tìm cách vượt tám ải trong Thái Hư. Kinh nghiệm từ đó được truyền nhau và được đồng đạo Võ Lâm chia sẻ, học hỏi. Rất nhiều vật phẩm giá trị đã được mang về từ Thái Hư, làm hành trang cần thiết cho quá trình bôn tẩu của người chơi sau này.

## Loạn Sát Thủ Đường.

Sát Thủ Đường hỗn loạn không chỉ được bố trí nghiêm ngặt, các boss và chủ đều có võ công cao cường mà còn là cuộc tranh giành giữa các tổ đội, bang hội để độc chiếm Sát Thủ Đường. So với Thái Hư, chinh phục Sát Thủ Đường không gian nan bằng, nhưng việc khó hơn cả là sự tranh dành giữa hệ phái, bang hội với nhau đã khiến quá trình xâm nhập Sát Thủ Đường đã khó càng thêm khó. Sự gian nan đó đã hun đúc thêm sự hào hứng của cộng đồng game thủ.

Đến nay, bao bước chân anh hùng hào kiệt vẫn hướng về những vùng đất mới. Thế giới Võ Lâm vì thế sôi động và phong phú hơn. Được biết, các chức năng khác như Boss Sư Môn, Boss Bang Hội, Quân hàm tướng quân, Sư Môn Đại Sự Kiện,... sẽ sớm ra mắt trong thời gian gần nhất.

Thông tin luôn cập nhật tại trang chủ: http://volam2.zing.vn.

**Thiên Kim**

# Thời của MMO "nhỏ"

**Các tựa game trực tuyến nhiều người chơi nhỏ sẽ là các diễn viên chính trên sàn diễn thị trường game trực tuyến nhiều người chơi (MMO) Việt Nam.**

## Nhận diện MMO "nhỏ"

Nhóm game mà bài viết này đề cập thường được gọi là "casual online game", như một khái niệm đối lập với dòng game nhập vai trực tuyến nhiều người chơi (MMORPG) "cày cuốc", vốn đòi hỏi game thủ tìm hiểu và chơi kỹ. Nhưng để thuận tiện phân biệt trong bài viết, có lẽ nên dùng từ "game trực tuyến nhiều người chơi nhỏ" (tiny MMO, viết tắt là TMMO). Từ "nhỏ" ở đây là so với qui mô "lớn" của các tựa game MMORPG "nặng đô" với hệ thống nội dung (nhân vật, quái vật, bản đồ, kỹ năng, nhiệm vụ, đồ đạc...) dày đặc như World of Warcraft, Lineage 2 hay Granado Espada. Các TMMO này thường được "nhỏ hóa" ở một khía cạnh nào đó, như không dùng hết cỡ giao diện đến mức 3D mà chỉ dùng giao diện đi ngang (platform, side-scrolling), hay có thời lượng chơi ngắn, mang tính chu kỳ và vẫn có yếu tố nhập vai. Trong bài viết này, TGVT-Thế Giới Game xếp các trò chơi đang và sắp được phát hành tại Việt Nam như GunBound, 3 game bắn súng trực tuyến, 3 game nhảy, Ghost Online, Maple Story, và các game tương tự vào nhóm TMMO.

Ông Trần Quốc Hưng

## "Dễ" hơn "khó", "ngắn" hơn "dài"

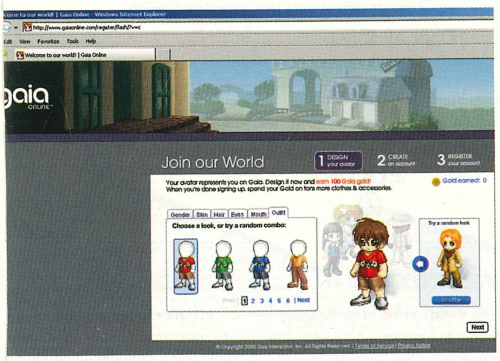
Nguyễn Hoàng Vinh, một cựu game thủ dòng game chiến thuật thể thao điện tử Warcraft Melee, hiện vừa làm quản trị hệ thống CNTT cho một doanh nghiệp chứng khoán vừa tham gia một nhóm game thủ trong World of Warcraft (WoW), cho biết: "Chúng tôi đã khám phá được 70% nội dung của WoW, phiên bản The Burning Crusade. Thông thường để có thể hạ được một trùm quái vật (boss), guild phải mất khoảng 1 tháng để vừa đánh vừa nghiên cứu ra cách hạ con boss này".

Nhưng Teddy Thành, giám đốc nghiên cứu và phát triển của nhà phát hành FPT Online, đánh giá: "Những game thủ chơi game đạt đến mức độ sâu sắc (như Vinh hay chính Teddy) chỉ chiếm 1 tỷ lệ rất nhỏ so với lượng game thủ casual trên qui mô địa phương, quốc gia hay quốc tế. Phần lớn người chơi vẫn thích chơi những game dễ chơi, thời lượng ngắn. Đây là điều dễ hiểu khi cuộc sống ngày càng khó khăn hơn, đòi hỏi con người phải chơi ít đi và làm nhiều hơn. Ở góc độ game thủ là vậy. Còn các nhà phát triển và phát hành luôn muốn tăng doanh số. Điều này đồng nghĩa với việc phải thỏa mãn nhu cầu của đa số chứ không phải của thiểu số. Hiện các nhà phát triển lớn của Hàn Quốc như NCSoft hay NHN đều đang chạy các dự án phát triển game casual. Có thể thấy, tương lai của game trực tuyến sẽ tập trung mạnh vào mảng thị trường này".

Ngay cả Võ Lâm Truyền Kỳ I, MMORPG được đánh giá thành công nhất tại Việt Nam từ 2005 đến nay, cũng chứa nhiều yếu tố casual như các loại vật phẩm tăng điểm kinh nghiệm, dịch vụ kí gửi tài khoản lên máy chủ, không cấm triệt để việc sử dụng các phần mềm chơi game tự động (auto-bot)... Một game thủ nói vui: "Có lẽ định hướng của VinaGame là 'cắm chuột' Võ Lâm Truyền Kỳ I và trong thời gian đó, game thủ sẽ khám phá các trò chơi khác mà hãng này phát hành". Đến cuối 2008, VinaGame sẽ còn tung ra chính thức 3 MMO mới là Maple Story (hiện đang trong giai đoạn Close Beta), Chinh Đồ và T0812. Bỏ qua T0812 chưa rõ "mặt mũi", Maple Story chính là một TMMO. Còn Chinh Đồ, một thế giới trực tuyến "tân cổ giao duyên", cũng là 1 game casual, vui nhộn với dịch vụ

"tùy biến vật phẩm theo yêu cầu của game thủ". Ông Trần Quốc Hưng, giám đốc tiếp thị nhiều tựa game casual (Boom, Hot Step, Maple Story) của VinaGame, cho biết: "Hiện thị trường Việt Nam có thể được phân thành 80% chơi game casual và 20% chơi các game MMORPG "nặng ký". 20% game thủ này vẫn chơi chính là MMORPG nhưng vẫn thử chơi game casual".

Một chuyên gia game khác bình luận: "Hai từ "thành công" rất quan trọng đối với các nhà phát hành game tại thị trường Việt Nam. Họ có thể rất tâm huyết, mang về những tựa game hay nhưng cũng chính bởi vì nó quá hay và quá khó mà số đông game thủ vốn chỉ có nhu cầu 'casual' không hưởng ứng được. Kết quả là nhà phát hành bị mang tiếng triển khai game hay mà thất bại trên thị trường". Diễn biến trên thị trường từ đầu năm đến nay cho thấy các game casual hay MMORPG cấu hình nhẹ đều đóng vai trò động lực thành công dẫn đến các vị thế hiện nay của nhiều nhà phát hành như VinaGame (với VLTK I ), VTC Game (với Audition), AsiaSoft (Gunbound). Về mặt chiến lược, các TMMO chiếm tỷ lệ lớn trong các game được phát hành.




Bạn có nhiều lựa chọn khi tạo nhân vật 2D trong GAIA

## Xu hướng đang phổ biến

Ở Việt Nam, VinaGame đang hy vọng Maple Story, một MMORPG mang phong cách phương Tây (Việt Nam chủ yếu chơi MMO phong cách châu Á) sẽ thành công như ở Mỹ. Từ 2005, hãng Nexon đã phát hành tất cả các tựa game TMMO của họ tại Bắc Mỹ trừ Maple Story vì thị trường lúc đó tỏ ra không có sự quan tâm đối với game này. Tuy nhiên, đến mùa hè năm sau, nhu cầu thay đổi và Nexon đã tung Maple Story tại Mỹ. Theo các số liệu tổng hợp, hiện Maple Story - một TMMO không có tính năng PvP - đang thu hút hơn 3,5 triệu game thủ trên các server Bắc Mỹ và 60 triệu game thủ trên toàn cầu. Nexon cũng vừa thử nghiệm 1 game đua xe trực tuyến casual mang tên Kart Rider và một RPG trực tuyến dạng phăng-te-di (fantasy) là Maginobi. Trò chơi Audition, tựa game không lạ với thị trường Việt Nam, do Nexon phát hành cho T3 Entertainment ở Bắc Mỹ, thu hút hơn 100.000 cuộc thảo luận trên diễn đàn, trong khi con số này của Maple Story là gần 250.000. Nexon cho biết hiện tại Bắc Mỹ, Audition thu hút được khoảng 100.000 người chơi (xin lưu ý là 1 người chơi có thể đăng ký nhiều tài khoản). Nếu đem so sánh con số này với con số gần 136.000 game thủ của City of Heroes do NCSoft phát hành ở Bắc Mỹ thì giá trị mà game casual mang lại thật đơn giản, nhanh chóng và ấn tượng! Còn tại Singapore, nhà phát hành lớn IAHGames cũng đang thử nghiệm phát hành 2 TMMO khác là Top Speed và Dragonica.

Nhu cầu chơi game casual trên thực tế còn đơn giản hơn thế. Thật đáng tranh cãi với ví dụ thành công của Gaia Online (*www.gaiaonline.com*). Liệu chúng ta có nên xem Gaia Online là một MMO không khi nó chỉ có giao diện đồ họa để giao tiếp với người dùng, nối đến một loạt các diễn đàn truyền thống nằm rải rác trên toàn cầu? Mặc dù nó chưa phải là một MMO nhưng người dùng có thể tạo ra các nhân vật thế thân (avatar) 2D, chơi đơn các game nhỏ và gửi nội dung họ tạo ra lên các diễn đàn Gaia. Gaia công bố hàng tháng có 2,5 triệu lượt người dùng truy cập website. Alexa xếp hạng Gaia ở vị trí 250. Còn nhiều ví dụ đáng tham khảo khác như *www.Neopets.com*, *www.Webkinz.com* , *www.ClubPenguin.com*. Những ví dụ trên cho thấy thế giới đang dần chấp nhận khái niệm "website cũng là game".

Một du khách đang chơi cờ tướng online tại sân bay Phú Quốc.

Hãy kết thúc câu chuyện dài về TMMO với một ví dụ Việt Nam. Bị hoãn chuyến bay hơn 1 giờ, một doanh nhân nọ đã giết thời gian bằng cách truy cập *www.clubxiangqi.com*, một website chơi cờ tướng trực tuyến có giao diện tiếng Việt. Ông ta nhanh chóng tìm được đối thủ là 1 nhân viên văn phòng ở Hà Nội. Chưa đầy 1 tiếng, 2 kỳ thủ đã có cuộc kỳ phùng phân rõ cao thấp và doanh nhân kia vui vẻ làm thủ tục lên máy bay. Vâng, các game trực tuyến nhỏ đã có mặt mọi lúc, mọi nơi ở Việt Nam cùng Internet và sức ảnh hưởng của nhóm game này không hề nhỏ.

**YÊN KHÊ**

World Cyber Games 2008

# Thêm đồng đội, bớt chiến thuật

Nội dung thi đấu thay đổi đồng nghĩa với khả năng Việt Nam sẽ có nhiều game thủ được tham dự vòng chung kết WCG Grand Final 2008 tại Đức hơn.

## Warcraft Melee: Tạm biệt hay vĩnh biệt?

Nếu trong giải WCG Việt Nam 2007 còn chứng kiến Warcraft Melee (một cách gọi khác của nội dung thi đấu Warcraft III: Frozen Throne) sánh đôi cùng Warcraft Dota.AllStars thì trong WCG VN 2008, nội dung thi đấu chiến thuật Warcraft III đã không còn chỗ đứng.

Ngày 17/6/2008, công ty TNHH điện tử Samsung Vina tuyên bố chính thức khởi động giải đấu World Cyber Games 2008 (WCG 2008) tại Việt Nam để chọn ra đội tuyển các game thủ giỏi nhất mang màu cờ sắc áo Việt Nam tham dự vòng chung kết thế giới được tổ chức vào tháng 11/2008 tại thành phố Cologne, Đức. Đây là lần thứ 7 liên tiếp giải game tầm cỡ toàn cầu WCG tổ chức vòng loại quốc gia tại Việt Nam với thông điệp "Hơn cả cuộc chơi" (Beyond the games). Nội dung thi đấu của WCG Việt Nam 2008 sẽ bao gồm 4 môn thi đấu, trong đó 2 môn thi đấu đơn (cá nhân) là FiFa Soccer, Star-craft và 2 môn đồng đội là Counter Strike, Dota All Stars.

**2000**

**ICM Inc.** - công ty tổ chức đại hội thể thao điện tử WCG được thành lập.

**2001**

**WCG 2001 diễn ra tại Coex, Seoul, Hàn Quốc.**

**2002**

**WCG 2002 diễn ra tại công viên Expo, Daejeon, Korea.** Biểu tượng vui của WCG "GamOn" được đăng ký.

**2003**

**WCG 2003 diễn ra tại công viên Olympic, Seoul, Hàn Quốc.** Lần đầu tiên tổ chức thi đấu với các nước trên thế giới.

**2004**

**WCG 2004 diễn ra tại San Fransico, Mỹ.** Trận chung kết quan trọng đầu tiên diễn ra ngoài Hàn Quốc.

Với công bố này, nội dung thi đấu chiến thuật thời gian thực Warcraft II: Frozen Throne đã phải "ra khỏi cuộc chơi" năm nay. Như vậy, tin xấu là Việt Nam sẽ không có đại diện Warcraft Melee tại vòng chung kết thế giới WCG Grand Final 2008. Trong hai năm qua, game thủ proA. BlackMoon Phan Văn Nam đã liên tiếp có mặt tại hai vòng chung kết WCG ở Ý (2006) và Mỹ (2007). Tuy nhiên, có lẽ năm nay, Nam sẽ phải ở nhà theo dõi các đấu thủ nước ngoài thi đấu Warcraft Melee. Nguyễn Hoàng Vinh, một cựu binh Warcraft Melee, nhận xét: "Nam là một tài năng còn rất trẻ và có tiềm năng. Tuy nhiên, cộng đồng Warcraft Melee đã tan rã trong khi các game thủ thế hệ sau hướng nhiều đến nội dung thi đấu thoải mái (casual) hơn". Warcraft Melee vẫn là nội dung thi đấu thể thao điện tử chính thức tại vòng chung kết WCG toàn cầu 2008. Nhưng cánh cửa đã đóng trước mặt đội Warcraft Melee Việt Nam ngay khi vòng loại WCG quốc gia bắt đầu.

Nhưng điều này có vẻ tốt lành: Việt Nam sẽ có nhiều tuyển thủ hơn được tham dự WCG Grand Final 2008, một khi Samsung đã quyết định thay thế nội dung thi đấu Warcraft Dota AllStars 5 người chơi cho Warcraft Melee chỉ có 1 người chơi. Năm nay, một lần nữa, các đội thi đấu bộ môn CounterStrike ấp ủ hy vọng được đi Đức. Nếu vậy, có thể 2008 sẽ là năm đầu tiên Việt Nam có hơn 10 tuyển thủ tham dự WCG Grand Final 2008. Nhưng chưa có gì chắc chắn cả. Nhỡ đâu quyết định cuối cùng của Samsung lại là "cho Warcraft Melee thay thế Dota AllStar". Tất cả tùy thuộc vào sự thể hiện của các game thủ Việt Nam trong vòng loại quốc gia WCG Việt Nam 2008.

ProA. Blackmoon Phan Văn Nam cùng với Todd - game thủ Warcraft III hàng đầu của Pháp tại WCG2006

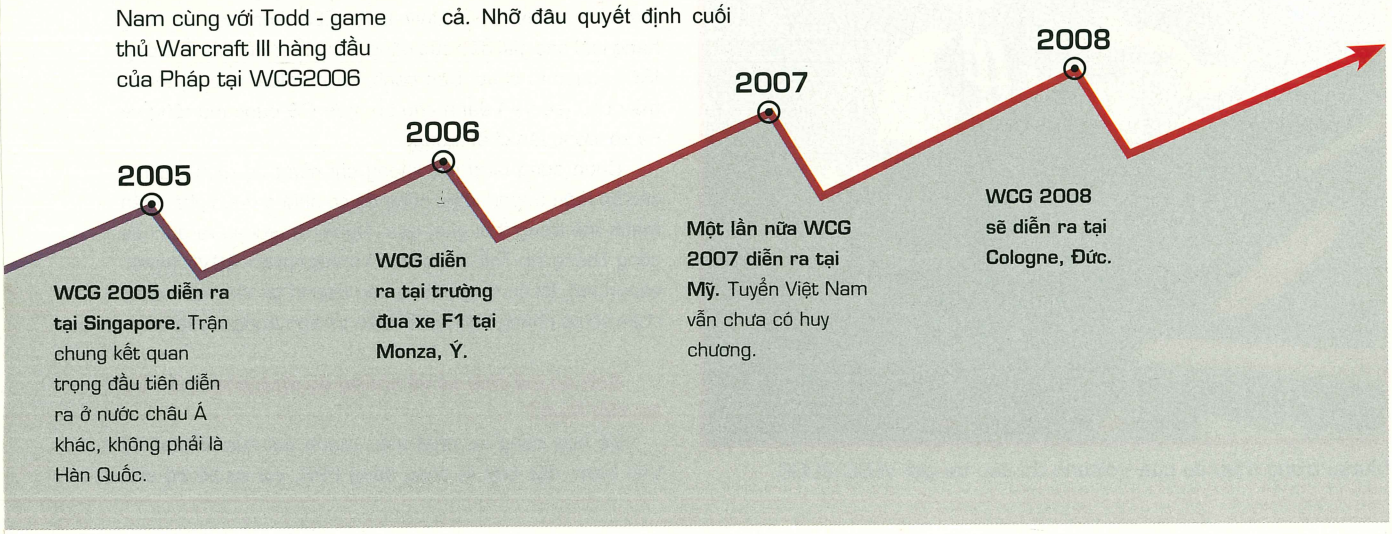
**Ông Robert Vương Triệu Vũ**, giám đốc tiếp thị công ty TNHH Điện tử Samsung Vina – đơn vị tài trợ chính của WCG Việt Nam 2008: "Ngoài mục đích cổ vũ cho tinh thần thi đấu thể thao điện tử chuyên nghiệp, chúng tôi mong muốn mang đến cho các bạn trẻ Việt Nam một sân chơi lành mạnh và cơ hội tiếp cận nhiều hơn với công nghệ truyền thông hiện đại".

**Giáo sư - tiến sỹ Dương Nghiệp Chí**, trưởng ban vận động thành lập hội Thể Thao và Giải Trí Điện Tử Việt Nam – VESRA: "Qua nhiều lần tổ chức, WCG không chỉ thúc đẩy phong trào chơi game, giải trí lành mạnh mà còn là động lực cho sự phát triển một hình thức thể thao mới – thể thao điện tử. Từ năm 2009 trở đi, tôi mong muốn Hội Thể Thao Điện Tử và Giải Trí Việt Nam sẽ đề nghị Bộ Văn Hóa-Thể thao & Du lịch đưa WCG vào hệ thống thi đấu quốc gia chính thức E-sport và Giải Trí của Việt Nam."

## Lịch trình WCG Việt Nam 2008

Samsung công bố vòng chung kết khu vực miền Bắc và miền Trung sẽ diễn ra tại Hà Nội ngày 12 và 13/7, và tại Đà Nẵng ngày 20/7. Vòng chung kết khu vực miền Nam và ngày hội chung kết toàn quốc được tổ chức từ ngày 25 đến ngày 27/7 tại nhà thi đấu Nguyễn Du, TP.HCM. Game thủ có thể đăng ký tham dự cuộc thi trên trang web chính thức *http://vn.worldcybergames.com* hoặc gửi bản đăng ký tới địa chỉ email: *dangky@wcg.vn* Thời gian đăng ký từ ngày 17/6 đến hết ngày 5/7/2008 cho khu vực miền Bắc, ngày 13/7/2008 cho khu vực miền Trung và miền Nam.

**PHI QUÂN**



# Volcano Matsu - Trịnh Quang Vinh & FPS

Trong vài năm trở lại đây, cái tên Volcano Matsu Trịnh Quang Vinh đã trở nên khá nổi tiếng trong cộng đồng Thể Thao Điện Tử tại Việt Nam nói chung và làng Counter Strike nói riêng bởi anh không những là một game thủ xuất sắc mà còn có nhiều đóng góp cho cộng đồng. Là thành viên sáng lập ra Volcano Gaming – một trong những clan mạnh về bộ môn Counter Strike (CS) tại Việt Nam và cũng là một trong những người tiên phong trong việc phát triển bộ môn CS có định hướng tại Hà Nội, Vinh đã có những đóng góp hết sức tích cực cho sự phát triển của cộng đồng CS. Tuy hiện không còn thi đấu đỉnh cao nhưng Matsu cùng những người bạn của mình vẫn đang ấp ủ những dự định mới nhằm hỗ trợ và giúp bộ môn CS có những bước tiến mới trong tương lai. TGVT- Thế Giới Game đã có dịp trò chuyện cùng Matsu về bộ môn CS và về những dự định sắp tới trong tương lai của anh.

***Chào Matsu, anh có thể nói qua về quá trình chơi CS của mình?***

Tôi bắt đầu chơi CS ngay khi trò chơi này bắt đầu du nhập vào Việt Nam với các phiên bản 1.0, 1.1 rồi beta 7.0, sau đó là 7.1,... và tôi đã say mê trò chơi này ngay từ cái nhìn đầu tiên so với hầu hết các game cùng thời đó như Quake, Starcraft hay Warcraft III. Tuy nhiên, lúc đó tôi chỉ chơi với mục đích chính là giải trí. Tôi bắt đầu chơi CS 1.6 có định hướng từ năm 2002 và cũng đã đạt được vài thành tích nhất định trong những năm qua. Tuy nhiên, hiện tại tôi chỉ còn thi đấu mang tính giải trí và hướng vào những dự định, những bước phát triển mới mang tầm chiến lược dành cho bộ môn CS.

Matsu trong màu áo của Volcano thi đấu tại giải VESC 2006.

***Anh đánh giá thế nào về sự phát triển của bộ môn Counter Strike và phong trào Esport tại Việt Nam trong thời gian gần đây?***

CS là 1 trong những bộ môn Esport có được sự phát triển mạnh mẽ ngay từ những ngày đầu. Với gameplay đơn giản nhưng hấp dẫn, CS đã giành được nhiều tình cảm của cộng đồng game thủ trên thế giới và Việt Nam.

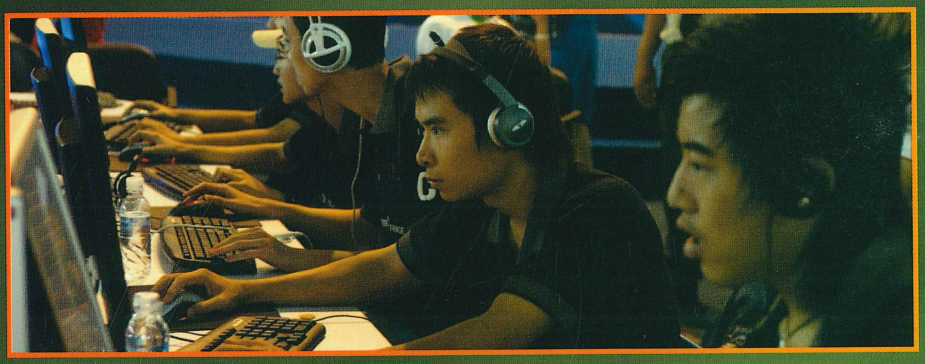
Riêng tại Việt Nam, việc 3 trò chơi thuộc thể loại MMOFPS mới (game bắn súng trực tuyến thuộc thể loại góc nhìn thứ nhất) là Đột kích (CrossFire) của VTC Game, Đặc nhiệm anh hùng (Special Force) của FPT Online và Biệt đội thần tốc (Sudden Attack) của Vinagame liên tiếp được phát hành tại Việt Nam đã cho thấy sự phát triển mạnh mẽ của thể loại FPS (bắn súng góc nhìn người thứ nhất). Tuy nhiên, trước cơn lốc MMOFPS, bộ môn CS vẫn giữ vững chỗ đứng của mình trong cộng đồng Thể Thao Điện Tử Việt Nam khi liên tiếp có những giải thi đấu tên tuổi như VESC EGT University, ELS Summer 08 cùng hàng loạt các giải đấu của cộng đồng như NetViet Sunday, ISC... được tổ chức. Bên cạnh đó, một loạt các hệ thống máy chủ (server) dành cho bộ môn CS được mở rộng về cả số lượng lẫn chất lượng.

Chưa dừng lại ở đó, không chỉ riêng bộ môn CS mà các bộ môn Esport khác cũng đã có những bước phát triển mạnh mẽ trong thời gian qua. Ngoài ra, với sự ra đời của cổng Thông Tin Thể Thao Điện Tử Việt Nam – ESVN (www.esport.vn), tôi tin rằng phong trào Esport tại Việt Nam chắc chắn sẽ có những bước phát triển tốt hơn trong tương lai.

***Anh có thể chia sẻ về những dự định phát triển CS tại Việt Nam?***

Để hòa cùng sự phát triển mạnh mẽ của Esport tại Việt Nam, đặc biệt là cộng đồng FPS, với sự hỗ trợ của

# Portal



ESVN, tôi và những người bạn như Uzi, zhaowei, thochit... đã và đang phát triển một cổng (portal) dành riêng cho những người đam mê FPS Esport và đặc biệt là bộ môn CS tại Việt Nam. Với sự ra đời của FPS Portal - cổng thông tin riêng biệt về các tựa game thể loại FPS, bộ môn Counter Strike thực sự sẽ có những bước tiến nhằm chuyên biệt hóa bộ môn hấp dẫn này.

Bên cạnh việc cung cấp những thông tin "hot" nhất về bộ môn CS (sự kiện, giải đấu...) cùng những bài viết chuyên sâu, FPS Portal sẽ cung cấp cho người sử dụng những hướng dẫn từ cơ bản đến nâng cao dành cho bộ môn CS, những công cụ (game tools) dành cho CS hay một thư viện Demo CS khổng lồ mà bất kỳ ai đam mê CS cũng mong muốn có được.

Sau một thời gian nghiên cứu và phát triển, chúng tôi đã tích hợp thành công và cho phép người sử dụng FPS Portal có thể tham gia hệ thống máy chủ CS của ESVN trực tiếp từ web. Việc hiển thị và cập nhật các thông số của các server thuộc hệ thống ESVN cũng sẽ giúp cho người sử dụng dễ dàng hơn rất nhiều trong việc lựa chọn server, thể loại yêu thích (Public, Deathmatch, Match, Football...). Với tiện ích này, tôi mong muốn các game thủ có thể nhanh chóng tham gia vào hệ thống một cách nhanh nhất và đơn giản nhất.

Trong thời gian tới, FPS Portal sẽ tiếp tục cập nhật những tính năng mới như tự động xếp hạng dựa trên thành tích của các cá nhân trên hệ thống CS server của ESVN, đưa ra các thông số chi tiết về kỹ năng của từng game thủ hay đơn giản hơn là các tiện ích để các game thủ có thể giao lưu cùng bạn bè.

***Anh và các đồng sự gặp khó khăn gì khi thực hiện dự án này?***

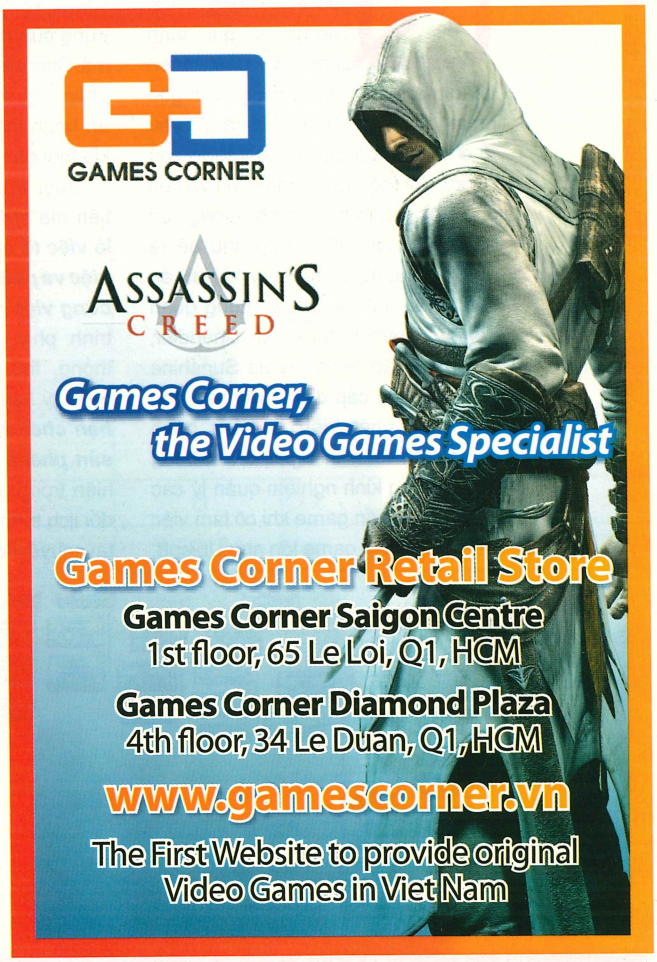
Khởi đầu nào cũng có những khó khăn riêng, tuy nhiên niềm đam mê và tình yêu cháy bỏng dành cho bộ môn CS luôn thúc đẩy chúng tôi thực hiện ý tưởng của mình. Với sự ra đời của FPS Portal, cùng với ESVN, chúng tôi mong muốn mở rộng hơn nữa bộ môn Esport "vua" này tại Việt Nam. CS sẽ luôn là bộ môn Esport số 1 trên thế giới cũng như tại Việt Nam, đó chính là điều mà chúng tôi luôn nghĩ đến khi làm những công việc này. Nhân đây, xin cảm ơn ESVN và công ty cổ phần Mạng Giải Trí Việt Nam - VEN đã giúp đỡ chúng tôi thực hiện dự án này.

***Xin cảm ơn anh về cuộc trao đổi này và chúc dự án của anh sớm thành công.***

**TRẦN HIỆP thực hiện**

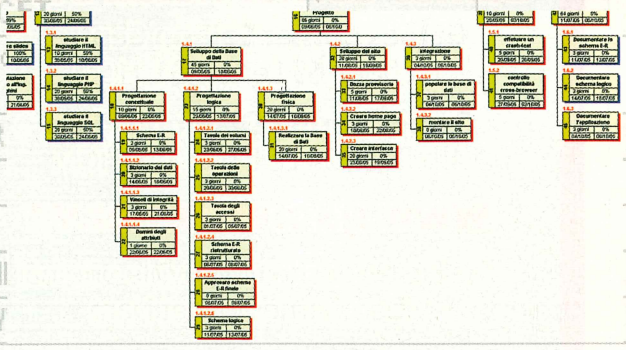
**Thành tích của Volcano Matsu**

- Giải Nhì NetChua GameCup 2005
- Giải Ba Gameshow 2006
- Giải Nhất VESC 2006 khu vực Hà Nội
- Giải Nhì Vòng chung kết VESC 2006
- Giải Nhất Volcano Tournament Championship



# Kinh nghiệm quản lý dự án

Quản lý một dự án game không dễ. Tương tự qui trình quản lý phát triển phần mềm, các nhà quản lý luôn gặp những khó khăn không chỉ nằm ở yếu tố chuyên môn mà còn ở yếu tố con người. Với một dự án game lớn và kéo dài, việc thông hiểu, định hướng các nhân viên làm việc cũng như đề ra những phương pháp xử lý khi dự án có sự thay đổi là điều vô cùng quan trọng. Heather Maxwell Chandler, nhà sáng lập hãng Media Sunshine chuyên cung cấp dịch vụ tư vấn cho các hãng phát triển và phát hành game trên toàn thế giới, đã đúc kết được những kinh nghiệm quản lý các dự án phát triển game khi cô làm việc tại những hãng game lớn như Ubisoft, EA, Activision, New Line Cinema. Bài viết sẽ xoay quanh những vấn đề đặc trưng của một dự án phát triển game mà Chandler gặp phải và những giải pháp cần thiết để giải quyết, giúp dự án hoàn thành đúng hẹn và trò chơi kịp thời đến tay game thủ.



Một trong những khó khăn đầu tiên mà nhà quản lý dự án gặp phải là ***việc tổ chức, phân loại các công việc và phân bổ nhân sự cho những công việc này.*** Cũng giống như quá trình phát triển phần mềm truyền thống, thử thách lớn nhất mà nhà quản lý hay nhà sản xuất đối mặt là ***hạn chót và thời điểm hoàn thành sản phẩm.*** Những yếu tố khác xuất hiện trong quá trình sản xuất là thay đổi lịch trình, qui mô cũng như những tài nguyên khiến việc lên kế hoạch và thực hiện thường không thuận buồm xuôi gió. Với đặc thù là một ngành công nghiệp sáng tạo, việc thực hiện các phương pháp quản lý chính qui thường vấp phải những khó khăn từ đội ngũ nhân viên phát triển game vốn quen thuộc với cách làm việc "thoáng" và thường xuyên đối mặt với việc trễ hạn phát hành trò chơi. Do đó, nhiệm vụ của nhà sản xuất ở đây không chỉ đơn thuần là thúc đẩy tiến độ công việc, mà còn phải thông hiểu và giải thích cho những nhân viên cũng như cộng sự những lợi ích của việc quản lý có phương pháp sẽ đem lại thành công chung cho dự án.

## Lắng nghe nhân viên

Một trong những điều quan trọng mà nhà sản xuất cần làm là lắng nghe những nhân viên trong nhóm phát triển của anh ta. Đội ngũ phát triển game muốn có ***một bảng mô tả rõ ràng cho thấy trò chơi sẽ được phát triển như thế nào***, vì trước hết họ là những người trực tiếp thực hiện các công việc như lập trình A.I, thiết kế mô hình nhân vật, thiết kế chức năng nhiều người chơi và kiểm lỗi... Nếu nhà sản xuất cố ép đội ngũ của mình làm việc theo một cách mới mà không thể giải thích tại sao sự thay đổi là cần thiết, các nhân viên sẽ có khuynh hướng chống lại sự thay đổi, nản lòng và trở nên kém hiệu quả. Do đó, ***nhà sản xuất cần tạo ra một***

***môi trường thật sự "mở"***, nơi nhân viên có thể thoải mái thảo luận cách làm việc thích hợp và suy nghĩ của họ về điều kiện làm việc có thể cải thiện như thế nào.

Ví dụ, một họa sĩ thường yêu thích làm việc vào giờ nghỉ, vì phần lớn thời gian trong ngày anh ta bị chi phối bởi những hoạt động tập thể như các buổi thảo luận hoặc hội họp. Trên thực tế, khối lượng công việc của họa sĩ không thay đổi nhưng anh ta không thể sử dụng thời gian làm việc bình thường như những nhân viên khác do bị phân tán tư tưởng. Cách giải quyết ở đây là thảo luận với nhóm để đưa ra một qui trình làm việc mới, trong đó phân loại thời gian làm việc dựa trên đặc thù chuyên môn của từng nhân viên. Bằng cách này, đội ngũ phát triển sẽ là nhân tố tích cực trong việc giải quyết những vấn đề chung, trong đó nhà sản xuất sẽ đóng vai trò là người cố vấn thay vì là kẻ độc đoán.

*Chia sẻ kinh nghiệm thực tế*

# Thiết kế game

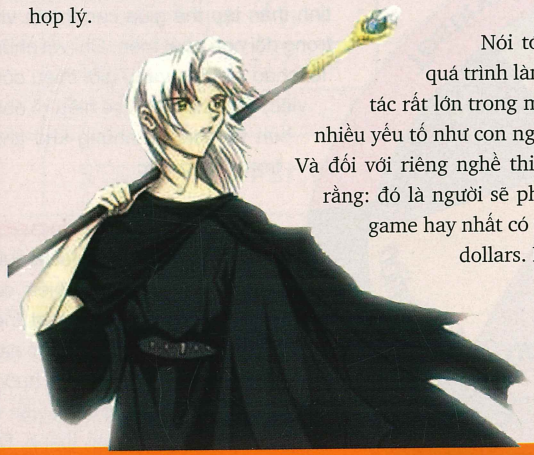
***Bạn đã từng chơi game, đã từng đọc hàng chục bài giới thiệu về game, đã từng xem hình ảnh của cả trăm game trên thế giới, vậy có bao giờ bạn đặt câu hỏi làm thế nào để làm ra được những game như vậy không? Bạn Thu Trang, người từng "lăn lộn" trong nghề này sẽ "bật mí" vài thông tin trong nghề để các bạn có thể hình dung công việc "bếp núc" cho một món game ngon lành.***

Làm game là một quá trình đòi hỏi rất nhiều yếu tố khác nhau như kịch bản, thiết kế, lập trình, âm thanh. Tuy nhiên, có một yếu tố quan trọng và cũng là bước đầu tiên trong quá trình phát triển, đó là thiết kế game.

Thường thì một người bước vào nghề thiết kế game với lý do hết sức đơn giản, họ muốn chơi game, mong muốn đóng góp vào sự thành công của một game nào đó. Vậy thực chất công việc đó như thế nào, có phải chỉ cần có được ý tưởng hấp dẫn, khác người là được?

Trong một studio, có rất nhiều vị trí được gọi là thiết kế game, ví dụ thiết kế hệ thống, thiết kế cấp độ, kỹ thuật, kịch bản, môi trường... Tuy nhiên, luôn có một vị trí được gọi là nhóm trưởng, chịu trách nhiệm cùng những người khác trong nhóm xây dựng ý tưởng, đặt nền tảng để mọi người có thể dựa vào đó thực hiện hay bổ sung nhằm hoàn thiện ý tưởng. Tất nhiên ý tưởng gốc có thể đến từ một người thiết kế khác nhưng dù là từ ai thì hiếm khi do một người hoàn thiện. Tùy vào yêu cầu nhất định của nhà sản xuất mà những người làm thiết kế phát triển ý tưởng của mình. Sau đó ý tưởng này phải được thể hiện trên giấy để mọi người trong nhóm có thể hiểu được. Có nhiều cách thể hiện như viết tài liệu, trao đổi với mọi người, nhưng phác họa hình ảnh là cách được cho là rất hiệu quả. Hình ảnh này không cần chi tiết và đẹp như một tác phẩm hội họa, chỉ cần đủ để thể hiện được ý tưởng chính, cốt truyện, hành động của một nhân vật. Khi ý tưởng đó đã được coi là khá chín, nhóm thiết kế sẽ cùng làm việc, người vẽ bản đồ trên giấy chi tiết hơn, người viết hội thoại, thiết kế bài, liệt kê danh sách sinh vật trong một vùng, đặt các đối tượng vào một bản đồ, xây dựng cấp độ trên editor(*) và chơi trên bản thử... Điều quan trọng nhất của người làm nghề thiết kế game là phải đảm bảo game hay và có tính cân bằng. Người thiết kế cũng phải cung cấp đủ thông tin cần thiết để lập trình viên, họa sĩ, nhà sản xuất có đủ tài liệu để phát triển. Và tài liệu chính của người thiết kế được gọi chung là tài liệu thiết kế, chứa các đặc điểm, chức năng trong game và sẽ luôn được sử dụng từ khi bắt đầu đến khi kết thúc một dự án phát triển game.

Tất nhiên không phải mọi ý tưởng đều được thực hiện bởi đôi khi vượt quá khả năng tài chính của dự án hoặc khả năng của con người. Vì vậy khi ý tưởng được đưa ra chi tiết, mọi người trong nhóm như lập trình viên, họa sĩ thiết kế sẽ thảo luận với người thiết kế game để quyết định những đặc điểm nào khả thi. Sau đó bản thiết kế được thu nhỏ tương xứng với hiện trạng tài nguyên, nhưng người thiết kế sẽ phải đảm bảo được những đặc điểm chính, những ý tưởng hay được giữ lại một cách hợp lý.



Nói tóm lại, phát triển game là một quá trình làm việc lặp đi lặp lại và có sự hợp tác rất lớn trong một nhóm, đó là sự kết hợp giữa nhiều yếu tố như con người, kỹ thuật, thiết kế, đồ họa... Và đối với riêng nghề thiết kế, trên một tạp chí có viết rằng: đó là người sẽ phải thiết kế làm sao để có được game hay nhất có thể với x người, y tháng và với z dollars. Một bài toán không hề dễ.

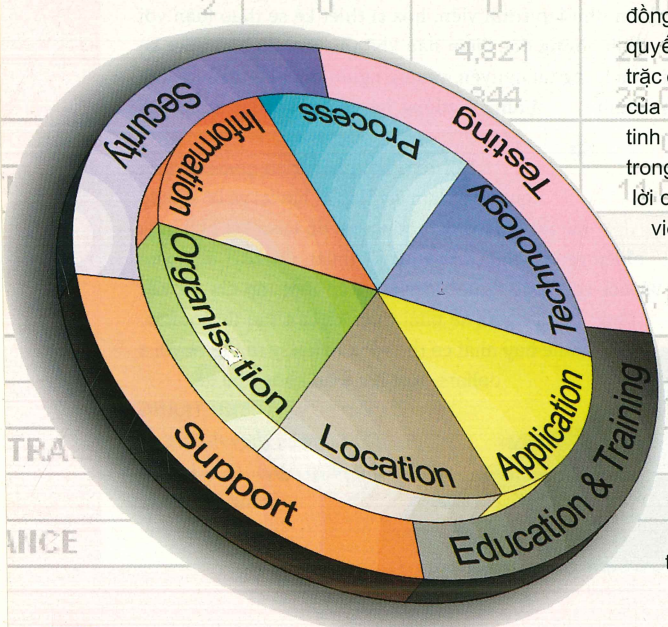
**THU TRANG**

*(*) Công cụ thay đổi chỉ số cho phép người thiết kế cân bằng cho game*

## Quản lý có nguyên tắc

Trong giai đoạn tiền sản xuất (pre-production), việc ***giải thích ngắn gọn những nguyên tắc cơ bản trong quản lý dự án*** cho nhân viên sẽ giúp cả đội ngũ cảm thấy hứng thú với cách làm việc hiệu quả hơn. Điều này cũng giúp nhân viên hiểu được thực chất quá trình làm việc hàng ngày của một người quản lý dự án và xóa đi hình ảnh "chỉ tay năm ngón" trong nhận thức của nhân viên.

Nhà sản xuất cần phải linh động và tích cực giải thích sự cần thiết của những thủ tục trong công tác quản lý và thể hiện những lợi ích này trong quá trình phát triển sản phẩm. Ngoài ra, những lời phàn nàn cũng như góp ý về kỹ năng quản lý cũng cần được xem xét thường xuyên. Ví dụ, khi một tính năng mới cần được đưa vào trò chơi, nhân viên phải điền một văn bản yêu cầu thay đổi (change request form – CRF). Tuy nhiên, phần lớn nhân viên phát triển game đều ngại làm việc này vì phiền phức và rườm rà. Điều này vô tình sẽ ngăn cản những ý tưởng độc đáo và khả thi trong sản phẩm cuối cùng. Do đó, việc sử dụng CRF cần phải được xem xét tùy theo giai đoạn phát triển. Ví dụ, trong giai đoạn chuẩn bị, trò chơi sẽ trải qua rất nhiều giai đoạn thay đổi và định hình, do vậy CRF không cần thiết cho lắm. Tuy nhiên, khi trò chơi tiến đến giai đoạn cuối của quá trình phát triển, khi tất cả các tính năng đã được cố định, một quyết định thay đổi cần phải có thủ tục CRF của nhân viên phát triển và phải thông qua sự chấp thuận của cấp quản lý cao hơn.




## Họp hiệu quả hơn

Đừng để những buổi họp làm lãng phí thời gian và làm chậm tiến độ dự án. Nhà sản xuất cần phải chuẩn bị trước những nội dung cần trao đổi, ý tưởng thảo luận, vấn đề đang gặp phải và công việc cần phải hoàn thành (kèm thời hạn). Điều này sẽ rút ngắn thời gian hội họp và xác định những công việc cụ thể cho từng cá nhân hoặc nhóm làm việc. Một trong những kỹ thuật được đề cập ở đây là ***cấu trúc phân nhánh công việc*** (work breakdown structure – WBS), giúp đội ngũ phát triển thông hiểu được công việc của cá nhân sẽ ảnh hưởng đến người khác như thế nào.

Ví dụ, kĩ sư phần mềm có thể sẽ không nhận ra việc hoàn thành trễ công cụ ánh sáng sẽ làm "tối" kế hoạch công việc của nhóm họa sĩ 3D, hoặc một nhân viên thiết kế màn chơi trễ hẹn một ngày cũng có thể làm chậm tiến độ của nhóm kiểm lỗi sản phẩm. ***Việc giải thích cấu trúc WBS sẽ giúp các thành viên nhận ra sự liên đới công việc lẫn nhau để có sự thông cảm, tinh thần trách nhiệm cao hơn với công việc của mình để không ảnh hưởng người khác.*** Mục tiêu của những cuộc họp là gắn kết những công việc và trách nhiệm của cá nhân lẫn các bộ phận với nhau, đồng thời đưa ra những hướng giải quyết khi qui trình phát triển gặp trục trặc ở khâu nào đó. Một tác dụng khác của những buổi họp là giúp xây dựng tinh thần tập thể giữa các thành viên trong đội ngũ phát triển. Chỉ với những lời chào xã giao và tự giới thiệu công việc, các nhân viên sẽ hiểu rõ nhau hơn và chia sẻ những khó khăn trong công việc.

## Thời biểu linh hoạt

Thời khóa biểu (schedule) là yếu tố được tùy biến cao nhất trong qui trình phát triển game, do tất cả công việc nằm trong qui trình đều ảnh hưởng đến thời lượng từng công việc và thời hạn cần phải hoàn thành. Đội ngũ phát triển cũng nhận ra điều này và sẽ có tâm lý "thời khóa biểu luôn thay đổi", khiến họ "ỷ lại" vào thực tế này và thiếu chủ động với công việc. Vai trò của nhà sản xuất là tạo ra được ***một thời khóa biểu đủ độ linh động về công việc và thời gian, đồng thời cũng phải tuân thủ thời hạn hoàn thành trò chơi.*** Thời khóa biểu này bao gồm nhiều công việc, thời gian cần thiết, nhân viên phụ trách và sự phụ thuộc lẫn nhau của các công việc. Với hạn chót chính được ấn định "chết", những thành phần nhỏ trong thời khóa biểu sẽ có sự linh động và cân nhắc nhiều hơn. Nói cách khác, thời khóa biểu có thể được sử dụng để xác định những tính năng nào cần được ưu tiên, tài nguyên nào cần được phân phối cũng như việc bổ sung hoặc thêm bớt những tính năng...

Thời khóa biểu linh động cũng cho phép nhà sản xuất đưa ra quyết định dễ dàng, nhanh chóng hơn, ví dụ như bổ sung nhân sự, bỏ bớt tính năng hay giảm thời gian dựng hình... Thay vì xem thời khóa biểu là một danh sách những công việc và những hạn chót khó hoàn thành, hãy xem nó là một bản theo dõi những công việc có thể hoàn thành trong khoảng thời gian nhất định và là công cụ để đưa ra những thay đổi cần thiết nhằm hoàn thành trò chơi đúng hạn.

## Lời kết

Quản lý dự án game không quá khác biệt với quản lý những dự án truyền thống, chỉ căng thẳng ở yếu tố thời gian và những thay đổi liên tục xảy ra trong quá trình phát triển. Việc ứng dụng giữa lý thuyết và thực hành, nguyên tắc quản lý và thực tế công việc cần được suy xét kĩ càng ở yếu tố chuyên môn, tính chất công việc cũng như tâm lý của nhân viên phát triển game. Tất nhiên, những kinh nghiệm quản lý ở trên vẫn chưa đủ để bảo đảm một dự án có thể hoàn thành đúng hạn, nhưng ít ra cũng giúp những nhà phát triển game và nhà sản xuất có tiếng nói chung trong công việc, vốn là yếu tố không nhỏ góp phần vào thành công cuối cùng của dự án.

**CẨM TÚ**

*TỔNG HỢP TỪ GAMASUTRA*

# ESVN Ranking tháng 05/2008

Tháng 5 vừa qua diễn ra sự kiện ELS Summer 08, nơi tranh tài của những game thủ của các bộ môn Counter Strike, FIFA, Warcraft, Starcraft. Do đó, kết quả của giải đấu này có ảnh hưởng rất lớn đến bảng xếp hạng (BXH) ESVN Ranking tháng 5.

BXH Counter Strike, 4 vị trí dẫn đầu vẫn không thay đổi so với bảng xếp hạng tháng trước. Do chỉ có Volcano T/rex và 1st.Miracle là có được điểm thưởng tại ELS Summer 08 nên họ đã rút ngắn được khoảng cách với 2 đội đầu bảng là proA.gm và 1st.VN.

Sự có mặt của 1st.Kommando tại top 10 là do họ vừa giành được chức vô địch ELS Summer 08. Với thành phần chủ chốt là một số game thủ của 1st.VN nhưng đã thi đấu dưới "màu áo" khác, chính vì vậy điểm số sẽ được tính cho Kommando. Đội hình của 1st.VN cần phải tham dự nhiều giải đấu hơn nếu không muốn bị các đội phía sau bắt kịp.

**Counter Strike Ranking**

| STT | Đội game | Tháng trước | Thay đổi | Điểm |
|---|---|---|---|---|
| 1 | proA.gm<br>Clan: proArmy Gaming | 1 | | 196,5 |
| 2 | 1st.VN<br>Clan: 1st Gaming | 2 | | 150 |
| 3 | voL.T/rex<br>Clan: Volcano Gaming | 3 | | 138 |

Tuy cùng giành được chức vô địch tại ELS Summer 08 nhưng trong khi proA.Nexttime – Nguyễn Mai Trung vẫn là người dẫn đầu ở BXH Starcraft, thì ở BXH Warcraft, Tifavn – Trần Hoàng Giang chỉ xếp ở vị trí thứ 2 bởi vị trí số 1 thuộc về proA.Blackmoon – Phan Văn Nam với điểm số cách biệt khá lớn so với các vị trí ở sau.

**Starcraft Ranking**

| STT | Game thủ | Tháng trước | Thay đổi | Điểm |
|---|---|---|---|---|
| 1 | proA.Nexttime - Nguyễn Mai Trung<br>Clan: proArmy Gaming | 1 | | 108 |
| 2 | Q9)AutumnWind<br>Clan: Q9 Gaming | 2 | | 76 |
| 3 | Dream.SCVN - Nguyễn Hà Dương<br>Clan: Clan SCVN | 4 | ▲ 1 | 28 |

**Warcraft Ranking**

| STT | Game thủ | Tháng trước | Thay đổi | Điểm |
|---|---|---|---|---|
| 1 | proA.Blackmoon - Phan Văn Nam<br>Clan: proArmy Gaming | 1 | | 120 |
| 2 | proA.Tifavn - Trần Hoàng Giang<br>Clan: proArmy Gaming | 14 | ▲ 12 | 60 |
| 3 | Inf.Oac - Lê Hải<br>Clan: Infinity Gaming | 2 | ▼ 1 | 57.6 |

Với việc ELS Summer 08 có thêm 2 bộ môn thi đấu phụ và có tính điểm xếp hạng Ranking để khuyến khích cộng đồng, FIFA đã có thêm một BXH mới nữa đó là FIFA Clanwar Ranking, bảng xếp hạng các team FIFA tại Việt Nam. Thi đấu thành công tại ELS Summer 08, Clan 3H đã góp mặt tới 3 trong 8 đội được xếp hạng và chiếm luôn 2 vị trí đầu bảng 3H|Sentinel và 3H|Scourage.

Không chỉ đem lại chức vô địch cho 3H|Sentinel tại FIFA 08 Clanwar, 3H|I2vn - Tô Trung Hiếu còn khẳng định ngôi vị số một ở BXH cá nhân khi anh đã giành chức vô địch tại ELS Summer 08.

**Fifa Clan War Ranking**

| STT | Game thủ | Tháng trước | Thay đổi | Điểm |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 3H|Sentinel<br>Clan: Triple H | 9 | ▲ 8 | 60 |
| 2 | 3H|Scourage<br>Clan: Triple H | 9 | ▲ 7 | 42 |
| 3 | proA<br>Clan: proArmy Gaming | 9 | ▲ 6 | 24 |

Nguyễn Thành Long - proA.e1nin0 cũng đang thăng tiến nhanh trong BXH khi anh giành vị trí á quân tại giải này. Bằng việc giành được chức vô địch EGT Open Cup 08 mới đây cùng 100 điểm, chắc chắn Long sẽ nằm trong top 3 của BXH tháng 6.

**Fifa Ranking**

| STT | Game thủ | Tháng trước | Thay đổi | Điểm |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 3H|I2vn - Tô Trung Hiếu<br>Clan: Triple H | 1 | | 202,8 |
| 2 | 3H|quan612 - Huỳnh Minh Quân<br>Clan: Triple H | 2 | | 117 |
| 3 | proA.se7en - Phạm Khắc Việt<br>Clan: proArmy Gaming | 3 | | 78 |

Môn thi đấu phụ được xếp hạng còn lại tại ELS Summer 08 là Need For Speed. Clan NFS mạnh nhất hiện nay tại Việt Nam là S4V gồm những tay đua cừ khôi nhất. Không ngạc nhiên khi trong BXH, thành viên của S4V chiếm tuyệt đối. Hi vọng, với việc có BXH Ranking sẽ tạo nên sự tranh đua giữa các game thủ và có thêm nhiều giải đấu để cộng đồng Need For Speed phát triển. Hai bộ môn Dota và PES do không có giải đấu nên không có sự thay đổi trong BXH.

**Need For Speed Ranking**

| STT | Game thủ | Tháng trước | Thay đổi | Điểm |
|---|---|---|---|---|
| 1 | S4VxGia - Nguyễn Lê Văn<br>Clan: | 9 | ▲ 8 | 60 |
| 2 | S4VxFM - Huỳnh Mạnh Cường<br>Clan: | 9 | ▲ 7 | 42 |
| 3 | S4VxFuru - Phan Vũ<br>Clan: | 9 | ▲ 6 | 24 |

Do trong tháng 5 vừa qua, chưa có giải Dota nào kết thúc, nên thứ tự trên bảng xếp hạng vẫn giữ nguyên khi StarsBoba có 230 điểm ở vị trí đầu. Các vị trí tiếp theo thuộc về King Game và Netviet.

**Dota Allstars Ranking**

| STT | Đội game | Tháng trước | Thay đổi | Điểm |
|---|---|---|---|---|
| 1 | StarsBoba<br>Clan: | 1 | | 230 |
| 2 | KingGame<br>Clan: Infinity Gaming | 4 | ▲ 2 | 163.8 |
| 3 | NetViet<br>Clan: | 2 | ▼ 1 | 162 |

ESVN Ranking tháng 6 sắp tới hứa hẹn sẽ có nhiều thay đổi với kết quả từ giải EGT Open Cup 08, đặc biệt là ở 4 bộ môn E-Sport truyền thống: Counter Strike 1.6, Dota Allstars, FIFA 08, PES 2008 và sự xuất hiện BXH của bộ môn E-Sport phong trào: Cross Fire. Thông tin chi tiết, các bạn có thể xem tại: *http://www.esport.vn/?p=esvnranking*

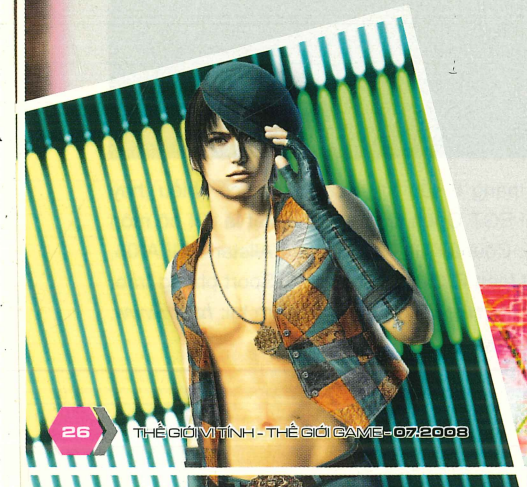
# GAME NHẢY HOT NHẤT MÙA HÈ

**Cuộc cạnh tranh của nàng công chúa kiều diễm HotStep phơi phới tuổi xuân và các game nhảy khác đang có mặt trên thị trường sẽ một phen nữa làm sôi động làng game Việt.**

Khi nhắc tới VinaGame, hẳn game thủ sẽ nghĩ ngay tới sự thành công của một nhà phát hành game hàng đầu với tiếng tăm vang dội của Võ Lâm Truyền Kỳ, game được yêu thích nhất tại thị trường giải trí trực tuyến Việt Nam cho tới hiện nay.

Tuy nhiên, "đại ca" của làng game không chỉ muốn dừng lại ở đó mà còn nhiều kế hoạch và mục tiêu phát triển vượt xa hơn nữa. Mới đây, "đại ca" tiếp tục khẳng định vị thế của mình ở thể loại game casual khi khiến cộng đồng game thủ Việt quan tâm và say đắm cùng các điệu nhảy nóng bỏng của game HotStep vừa trình làng. HotStep, bước nhảy sôi động do Snail Game (Trung Quốc) sản xuất và VinaGame độc quyền phát hành tại Việt Nam sẽ một lần nữa khuấy động thị trường giải trí trực tuyến hè 2008 và trở thành đối thủ đáng gờm của các game nhảy khác cùng thể loại đang có mặt trên thị trường.

Thế giới vũ điệu cuồng nhiệt HotStep nổi tiếng trên thế giới thu hút hàng triệu triệu người chơi ở Singapore, Malaysia, Philipine, Trung Quốc nay cũng đang hấp dẫn rất đông gamer Việt và những ai yêu thích âm nhạc, đam mê vũ đạo. Bởi HotStep chính là một game dancing được ra đời từ sự kết hợp hoàn hảo giữa vũ đạo, âm nhạc, thời trang, phim ảnh, cộng đồng và cuộc sống.



## HOTSTEP – THỰC NHƯ CUỘC SỐNG CỦA CHÍNH BẠN!

HotStep là một game dancing online mang phong cách nhẹ nhàng, dễ chơi, phù hợp với mọi đối tượng người chơi. Hình thức chơi đơn giản, chỉ thao tác trên các phím mũi tên, bàn phím số tương tự như Audition… HotStep mở ra một thế giới trực tuyến đa dạng về gameplay, đặc sắc về tính năng và chiêu thức đẹp. Các bước nhảy lạ mắt và thế chuyển động của nhân vật uyển chuyển y như thật được biên đạo từ chính các kiểu nhảy điêu luyện của vũ công ngoài cuộc sống dưới sự hỗ trợ của kỹ thuật đồ họa 3D và công nghệ Motion-capture (bắt chuyển động) độc đáo.

## NHÂN VẬT... GIỐNG NGƯỜI THỰC ĐẾN 90%

Khác biệt hẳn so với các nhân vật hoạt hình nhỏ bé của các game nhảy đang có mặt trên thị trường, HotStep có đồ họa 3D đẹp mắt, sinh động và có hồn, ra dáng rõ ràng đến từng đường cong, nét mày… Nhìn nhân vật nữ kiều diễm, sắc sảo và quyến rũ hơn. Trong khi đó, nhân vật nam trông phong độ và điển trai mê hồn.

Điều đặc biệt hơn, khi bắt đầu đăng nhập vào game, người chơi được tự ý đặt tên, chọn gương mặt, thiết kế dáng người cho nhân vật theo sở thích: nhỏ nhắn, xinh xắn, mảnh khảnh hay nhanh nhẹn; cao lớn mạnh mẽ hay cá tính, sắc sảo… Thú vị hơn, game thủ còn có thể xây dựng nhân vật theo đúng cung hoàng đạo, các chòm sao tương thích với ngày sinh của mình như Bảo Bình, Kim Ngưu, Xử Nữ… Đây là điều thú vị để game thủ xây dựng nhân vật hoàn chỉnh theo ý muốn của HotStep và hiện đang rất được game thủ đón nhận.

## THẾ GIỚI SHOPPING

Trong HotStep, thời trang, âm nhạc và vũ đạo là điểm mạnh của game. Chính vì thế, thế giới thời trang trong HotStep được đặc biệt thiết kế với chủng loại, kiểu dáng phong phú , đa dạng và mới lạ hơn các game khác.

Đến với HotStep, game thủ có thể sử dụng chuột di chuyển nhân vật đi chu du khắp thành phố vũ hội để làm đẹp và thỏa sức mua sắm tại các khu mua sắm hiện đại trước khi bước vào phòng tập hoặc các sàn nhảy. Thế giới HotStep được thiết kế rộng lớn và tân tiến với nhiều trung tâm mua sắm sầm uất, cửa hàng và siêu thị đông đúc, các tiệm cắt tóc sành điệu, tiện nghi cùng nhiều nhà hàng, sàn nhảy rực rỡ sắc màu y như cuộc sống xã hội bên ngoài, muốn mua gì, làm gì là có cái đó.

Tiệm hớt tóc rất sang trọng và phong cách sẽ đem đến cho game thủ nhiều lựa chọn với những bộ tóc, màu tóc mốt nhất, hợp thời trang nhất đang thịnh hành ngoài cuộc sống thực. Hơn nữa, trang phục, trang sức trong game luôn được cập nhật liên tục theo style thời thượng, đủ loại kiểu dáng, chủng loại từ giày dép, quần áo, mũ nón, mắt kính, dây đeo… dành cho cả nam lẫn nữ, góp phần làm đẹp thêm cho nhân vật của bạn. Người đẹp vì lụa… bạn tha hồ shopping suốt ngày, dạo tiệm hớt tóc… để chăm chút cho nhân vật của mình ngày càng thu hút, bắt mắt hơn trong mắt bạn bè.

## PHÒNG NHẢY 30 NGƯỜI/ CÙNG LÚC... "ĂN ĐỨT" CÁC GAME CÙNG THỂ LOẠI KHÁC

Với các game trước đây, bạn chỉ có thể

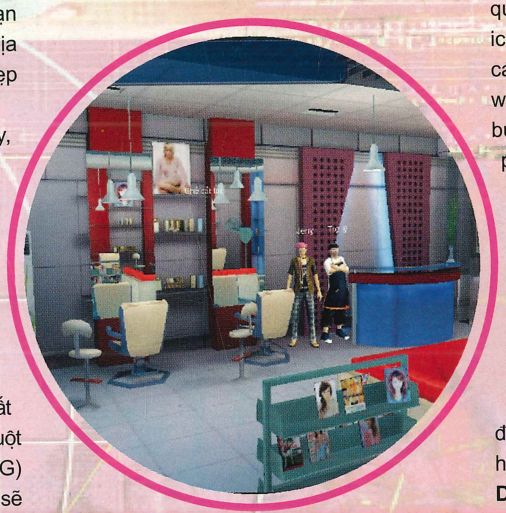
nhảy cố định trong các phòng nhỏ hẹp (8 người/room) thì sự khác biệt chính là đây, HotStep sẽ mang đến cho bạn một không gian nhảy rộng lớn, thoáng đãng với phố xá mênh mông, rộng rãi để bạn tha hồ thả hồn… vào các vũ khúc sôi động với 30 bạn nhảy cùng lúc. HotStep có hơn 20 cụm địa danh nổi tiếng với nhiều sàn nhảy đẹp mang nhiều phong cách khác nhau:

học viện uy nga, quảng trường lộng lẫy, những khu phố, ngôi làng, nông trại xinh đẹp hay nhảy ngay tại ga xe điện ngầm, bến tàu bến cảng hoặc cùng "người ấy" lãng mạn say đắm trong vũ điệu êm ái trên bãi biển, du thuyền, sân thượng và các nhà hàng, sàn nhảy sang trọng… cùng 30 bạn nhảy khác tận hưởng niềm vui của cuộc sống này.

Bạn có thể di chuyển nhân vật đi đến bất cứ góc nào của thành phố vũ đạo bằng chuột như bao game online nhập vai (MMORPG) khác. Khi bắt đầu nhảy, chế độ camera sẽ giúp bạn chiêm ngưỡng bước nhảy của mình và của mọi người từ nhiều góc quay, góc nhìn khác nhau thật đẹp mắt và mới lạ. Điều đặc biệt là bạn không cần phải chờ đến lượt mới được nhảy mà bất cứ lúc nào bạn vào sân cũng có thể nhảy ngay mà không cần chờ hết nhạc hay chờ đợi mọi người.

## ÂM NHẠC VÀ VŨ ĐẠO PHONG PHÚ

Nhảy và nghe nhạc là niềm vui sống của những cư dân HotStep. Trong thế giới HotStep, bạn tha hồ thể hiện tài năng của mình qua những thể loại âm nhạc và vũ đạo khác nhau, từ hiphop, breakdance, street dance cho tới rap, jar, popping, locking, robot và reggae. Bạn có thể nhảy đơn, nhảy đôi hay nhảy nhóm và nhảy thi (thách đấu với bạn bè) để cùng nhau trau dồi kỹ năng, tu luyện tài năng. Có thể nói, HotStep là sân chơi bổ ích về âm nhạc và vũ đạo cho các bạn trẻ giải trí trong dịp hè năm nay.



Bài hát luôn được cập nhật thường xuyên từ nguồn nhạc Anh/Hoa/Hàn/Việt… khổng lồ của các ca sĩ nổi tiếng trên toàn thế giới đang hot, được remix lại cho phù hợp với phong cách vũ đạo của game.

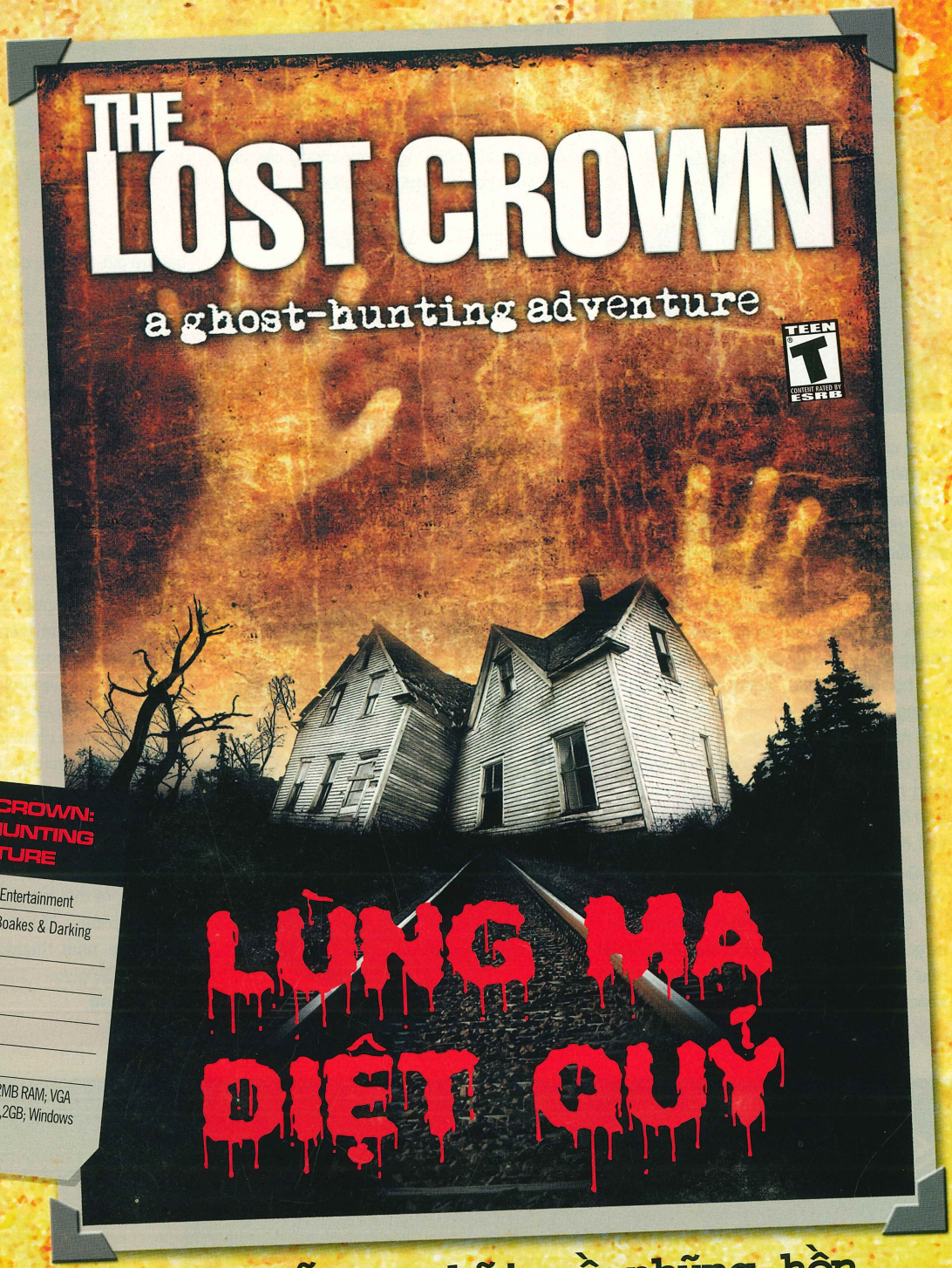
## HỆ THỐNG CHAT MỚI MẺ

Hệ thống chat-room của HotStep cũng khá tiện nghi và thông thoáng, bạn có thể chat với bạn bè ngay trong sàn nhảy, tại nhà riêng (sau khi rời khỏi sàn nhảy) qua hộp thư thoại (chat tool) cùng những icon biểu cảm phong phú tương tự như các công cụ chat hiện có. Ngoài ra, chat webcame và camera ghi hình toàn bộ các buổi nhảy của bạn trong game, sao lưu và phát lại trên truyền hình (ti vi, máy tính) tại nhà riêng của nhân vật cũng là đặc điểm đáng chú ý và đặc trưng của game.

Có thể nói, hè này đến với HotStep cũng là một lựa chọn khá thú vị và mới mẻ cho các bạn game thủ để cùng giao lưu kết bạn, cùng thưởng thức âm nhạc, vũ đạo và thời trang của cuộc sống.

Mách bạn: Mọi thông tin về game sẽ được cập nhật thường xuyên tại địa chỉ http://hot.zing.vn.

**Duy Phong**




# LÙNG MA DIỆT QUỶ

**THE LOST CROWN: A GHOST-HUNTING ADVENTURE**

| | |
|---|---|
| PHÁT HÀNH | Got Game Entertainment |
| PHÁT TRIỂN | Jonathan Boakes & Darking Room |
| THỂ LOẠI | Phiêu lưu |
| NGÀY PHÁT HÀNH | 3/3/2008 |
| ESRB | Teen |
| DUNG LƯỢNG | 2 CD |
| CẤU HÌNH TỐI THIỂU | P4 1,6GHz; 512MB RAM; VGA 128 MB; HDD 1,2GB; Windows XP SP2/Vista |

**Đập tan nỗi sợ hãi về những hồn ma lẩn khuất, thu thập manh mối và tìm ra kho báu đã bị lãng quên hàng trăm năm... là hành trình đầy hấp dẫn nhưng cũng không ít thử thách đang chờ đón bạn khi tham gia vào thế giới phiêu lưu hành động kinh dị của The Lost Crown: A Ghost-hunting Adventure.**

Sau khi bắt tay cùng nhóm phát triển game Darkling Room, Jonathan Boakes, cha đẻ của sê-ri game Dark Fall một lần nữa giới thiệu đến các fan hâm mộ thể loại game phiêu lưu hành động kinh dị sản phẩm mới The Lost Crown: A Ghost-hunting Adventure (AGA). Với kinh nghiệm dày dạn, cốt truyện cổ điển cùng các hệ thống máy móc "bắt ma" hiện đại, Jonathan Boakes và Darkling Room hy vọng sẽ đưa người chơi đắm chìm vào ranh giới giữa thực và ảo, giữa quá khứ, hiện tại và tương lai cùng những hành trình tìm kiếm truy đuổi khám phá tưởng như không có hồi kết thúc.

## Hồn ma và kho báu

Nhân vật chính Nigel đang trên đường trốn chạy sau khi vô tình đọc được những hồ sơ bí mật của ông chủ tại khu công nghiệp Hadden - những tài liệu mà anh không nên biết đến. Chuyến tàu cuối cùng trong chuyến đào tẩu gặp sự cố, và Nigel buộc phải tạm lánh tại thị trấn nhỏ Saxton, vùng ven biển nước Anh. Chính tại đây, Nigel đã khám phá ra một kho báu bí mật bị lãng quên về chiếc vương miện của vua Ganwulf. Và cuộc hành trình săn tìm kho báu bắt đầu.

Dạo một vòng quanh khu làng và gặp gỡ những người dân nơi đây, người chơi sẽ thu thập được rất nhiều thông tin hữu ích khác nhau liên quan đến kho báu. Nhưng với hệ thống nhân vật khá nhiều, hơn 20 người cùng với nhiều câu truyện, bí mật khác nhau theo đúng kiểu "tam sao thất bản" nên lượng thông tin cũng như tính xác thực của chúng đều hết sức mơ hồ. Do đó việc chọn lọc, phân loại cũng như kết nối hợp logic các dữ kiện với nhau là điều khá khó khăn. Nhưng một điểm nổi bật chung là tất cả đều nhắc đến một kho báu nào đó và những hồn ma lẩn khuất đâu đây, thực hiện những lời nguyền để bảo vệ không cho bất kỳ kẻ tham lam nào xâm nhập vào.

Và để xác minh sự tồn tại của những lời nguyền đó, hành trình săn ma của Nigel bắt đầu. Được trang bị những đồ dùng khá chuyên nghiệp, người chơi sẽ được trải nghiệm nghệ thuật phát hiện và chụp lại hình những con ma một cách đầy khoa học tại những hang động, vùng đất bỉ bỏ hoang, những nghĩa địa vắng tanh, lạnh lẽo dưới ánh trăng lúc mờ lúc tỏ. Đó chính là hệ thống máy đo dao động điện từ, một máy ảnh nhận biết sự dao động này và chụp lại hình ảnh, máy ghi âm lại những âm thanh điện từ mà tai người không thể nhận biết cùng cặp kính chuyên dụng nhìn trong bóng tối. Nhưng để có thể ghi lại hình ảnh một con ma đích thực thì người chơi phải biết vận dụng một cách hài hòa 4 thiết bị đặc dụng này.

## Bắt đầu cuộc săn ma

Với lối chơi cổ điển góc nhìn người thứ 3 cùng việc sử dụng chuột cho mọi di chuyển và tương tác, game có những thiết kế khá hợp lý cho hệ thống chứa đồ và các vật dụng liên quan bằng một thanh công cụ nằm phía dưới màn hình. Các tương tác, lắp ghép cũng được đơn giản hóa bằng các nút biểu tượng hết sức dễ dàng.

Mặc dù được trang bị đầy đủ với mục tiêu là người đi bắt ma, nhưng AGA vẫn mang đến cho người chơi những pha dựng tóc gáy, toát mồ hôi lạnh với nền cảnh gồm 2 màu chủ đạo đen và trắng mờ ảo, mọi vật đều nhập nhoạng, hòa lẫn vào nhau. Bên cạnh đó, hệ thống hiệu ứng âm thanh được nhận định là khá xuất sắc khiến cuộc hành trình càng thêm phần hấp dẫn. Nhạc nền của game tuy không thực sự phong phú nhưng có tính dồn nén cao đẩy cảm xúc người chơi lên đến tột cùng rồi lại rơi vào những khoảng trầm bất định của một thế giới hoàn toàn khác, thế giới của những hồn ma. Chỉ một vài tiếng động nhỏ cũng làm người chơi giật mình, nhất là khi hệ thống đo điện từ phát tín hiệu, lúc ngắt quãng, lúc dồn dập khiến cảm giác đơn độc, lạnh lẽo luôn vây kín và những

hồn ma luôn theo dõi từng bước đi của bạn.

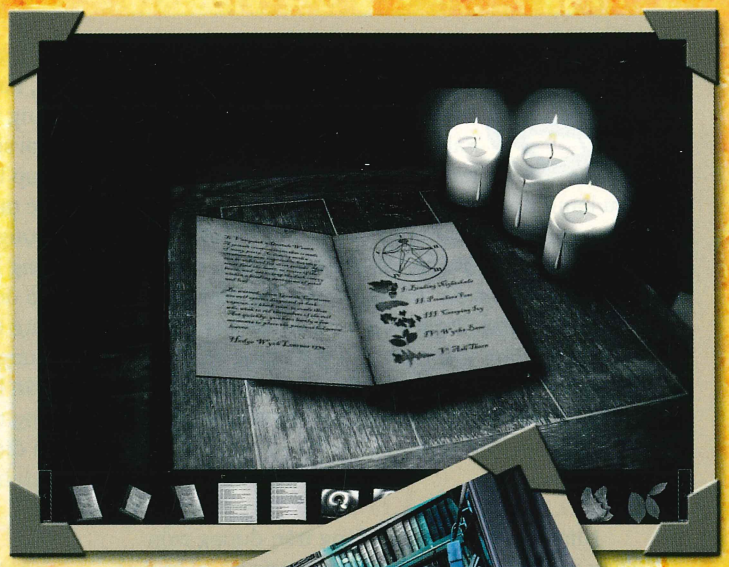
Hệ thống câu đố trong game cũng được đặc biệt chú ý và mang tính logic khá cao, đòi hỏi người chơi phải tổng kết được quá trình thu thập manh mối và sử dụng hiệu quả những câu chuyện truyền miệng của người dân trong thị trấn. Các câu đố được sắp xếp theo mức độ khó tăng dần, phong phú, đa dạng về cách thức từ việc suy luận logic ngôn ngữ, các loại máy móc, mật mã, ghép đồ để tạo ra vật dụng hữu ích đến các biểu tượng cổ. Với mỗi câu đố được giải đáp, manh mối về kho báu bí ẩn sẽ dần sáng tỏ và định hướng hành trình dựa trên các câu chuyện của người dân trong thị trấn cũng được kết nối lại chính xác, người chơi càng vững tâm hơn trên hành trình bắt ma và chạm gần đến chiếc vương miện bị quên lãng.

## Lấy ưu bù khuyết

Tuy nổi bật với những hình ảnh thiết kế lạ, nhưng 2 gam màu đen trắng phần nào đã hạn chế ấn tượng của người chơi khi trào lưu game phiêu lưu đòi hỏi chất lượng hình ảnh màu sắc bắt mắt, phong cảnh rộng, đẹp gây hưng phấn. Bên cạnh đó, hệ thống lồng tiếng nhân vật cũng chỉ mang tính chất cung cấp thông tin với những giọng nói không thực sự ăn khớp giữa ngữ điệu và trạng thái tâm lý thể hiện trên nét mặt của nhân vật.

AGA không thực sự thuyết phục về mặt hình ảnh, nhưng bù lại có một cốt truyện chắt lọc, tình huống game gay cấn, hồi hộp, nhạc nền và các hiệu ứng âm thanh có khả năng tác động mạnh đến người chơi, câu đố đa dạng, hấp dẫn cũng phần nào thỏa mãn được cái thú tò mò, khám phá những điều bí ẩn đằng sau những bóng ma, những lời nguyền.

**TÚ LINH**



| Ưu | Khuyết |
|---|---|
| - Cốt truyện gay cấn | - Lồng tiếng chưa khớp |
| - Hiệu ứng nhạc nền tốt | - Đồ họa không bắt mắt |
| - Câu đố đa dạng | |

# PENUMBRA: BLACK PLAGUE

MATURE M CONTENT RATED BY ESRB

# DỊCH ĐEN

**Hệ thống đồ vật phong phú, tương tác đầy sáng tạo, kết hợp hài hòa giữa tính phiêu lưu mạo hiểm với chất hành động kinh dị... Tất cả đã tạo nên Penumbra: Black Plague – tiếp nối những thành công của phiên bản đầu tiên Overture.**

Sau khi khám phá những bí mật về lá thư còn sót lại của người cha trong phần đầu, Philip tiếp tục hành trình đến khu căn cứ ngầm của vùng đất Greenland lạnh giá, nơi bị ô nhiễm rất nặng bởi một loại virus chết người, làm đột biến các loài sinh vật thành quỷ dữ khát máu.

Với hệ thống tương tác vật lý mang tính cách mạng, mọi đồ vật trong game đều có thể tương tác như ngoài đời thực, mọi hoạt động vật lý được mô phỏng chi tiết với lực tác động riêng biệt. Nếu như muốn vứt một đồ vật ra xa, người chơi phải giữ chặt chuột và ném mạnh. Tùy vào sức đẩy chuột mà vật đó sẽ bay nhanh, mạnh và có độ xa khác nhau. Đây chính là điểm hấp dẫn chính, nổi bật của dòng Penumbra.

Điều này càng thể hiện rõ nét hơn khi người chơi đối mặt với các sinh vật đột biến khi có thể lấy bất kỳ đồ vật nào xung quanh làm vũ khí. Và khi tung đòn càng mạnh và dứt khoát thì độ sát thương càng cao và tiêu diệt đối thủ nhanh hơn. Bên cạnh đó, môi trường cũng tác động khá nhiều đến khả năng chiến đấu. Nếu chiến đấu ngoài ánh sáng thì những đòn đánh sẽ mạnh và chính xác hơn, nhưng nếu trong bóng tối, tuy độ chính xác kém đi nhưng lại đầy bất ngờ và có thể tiêu diệt đối thủ chỉ bằng một đòn chí mạng.

Tuy vậy, không quên mình là một game phiêu lưu, Penumbra: Black Plague vẫn tập trung nhiều vào các câu đố cũng như thực hiện nhiệm vụ để tìm ra đường đi. Hầu hết các câu đố đều được thiết kế theo đúng kiểu truyền thống như việc sửa chữa các loại máy móc kỳ quái hay tìm ra một đoạn mã code nào đó để qua cửa. Hệ thống câu đố khá đa dạng, hấp dẫn và logic xuất hiện ngày càng nhiều, từ dễ đến khó. Nhưng không chỉ còn đơn giản là lấy đồ và đưa vào nơi cần thiết như các game phiêu lưu bình thường, mà những đồ vật này phải tương tác lắp ghép bằng việc tác động lực vật lý như ngoài đời thật.

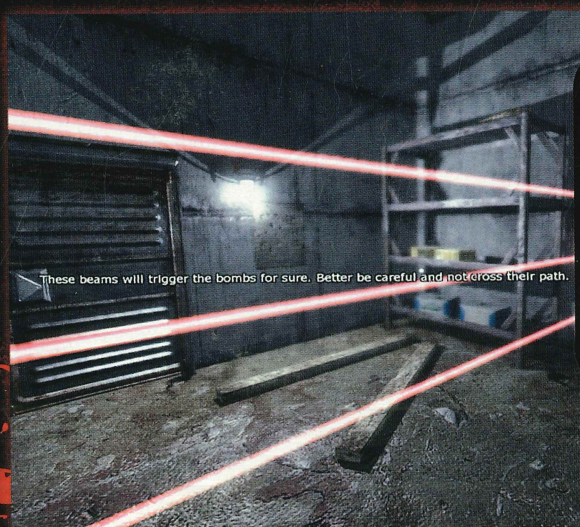
Game được thiết kế ở góc nhìn người thứ nhất với mục tiêu kết hợp hài hòa giữa tính phiêu lưu tìm đồ giải đố với những pha hành động. Hộp chứa đồ cũng được thiết kế tiện dụng nhất cho người chơi, nhanh chóng rút "đồ" ra khi cần thiết phải chiến đấu chỉ bằng vài click đơn giản. Nhưng có một bất lợi khá lớn là do không có tâm xác định nên mỗi khi muốn cầm hay tương tác với một vật nào đó bạn phải chỉnh chúng đến đúng giữa màn hình để hiện hình bàn tay tương tác gây cảm giác khá khó chịu cho người chơi.

| PENUMBRA: BLACK PLAGUE | | | |
|---|---|---|---|
| PHÁT HÀNH | | CẤU HÌNH | |
| Paradox Interactive | | | TỐI THIỂU |
| PHÁT TRIỂN | | CPU | PIII 1GHz |
| Frictional Games | | RAM | 256MB |
| THỂ LOẠI | | VGA | 128MB (không hỗ trợ GeForce4 MX) |
| Chiến thuật thời gian thực | | | |
| NGÀY PHÁT HÀNH | 2/2008 | | |
| DUNG LƯỢNG | 1 CD | HDD | 1,2GB |
| ESRB | Mature | OS | Windows 2000/XP |

Được thiết kế theo các mẫu 3D, mọi đồ vật đều được xây dựng riêng biệt để có thể tương tác qua lại với nhau nên hình nền và phong cảnh trong game không được mượt mà như các game phiêu lưu truyền thống có cảnh nền được dựng sẵn. Tuy đồ họa chỉ ở mức trung bình, nhưng thay vào đó cái cảm giác tự do, di chuyển tùy ý không bị gò bó trong không gian hẹp nhàm chán. Bên cạnh đó hệ thống âm thanh được chuẩn bị khá tốt và có thể nói đây là phần gây ấn tượng nhất. Từ tiếng gió rít lạnh buốt bên tai, sấm chớp... đến tiếng đồ vật va chạm vào nhau được lồng ghép sống động, khá thực. Đặc biệt những lúc cao trào đối mặt với những con quái vật, tiếng gầm rú, rên la đến ghê rợn cùng tiếng rít tạo nên trận chiến ác liệt.

Mặc dù có cốt truyện không mới về việc sinh tồn tại nơi bệnh dịch virus tràn lan, đối đầu với những loài sinh vật đột biến khát máu nhưng với việc đổi mới, phá cách sáng tạo trong lối chơi so với các dòng game cùng loại, Penumbra: Black Plague thực sự mang đến những trải nghiệm riêng biệt mới mẻ.

**LIÊN HOA**




**ƯU**

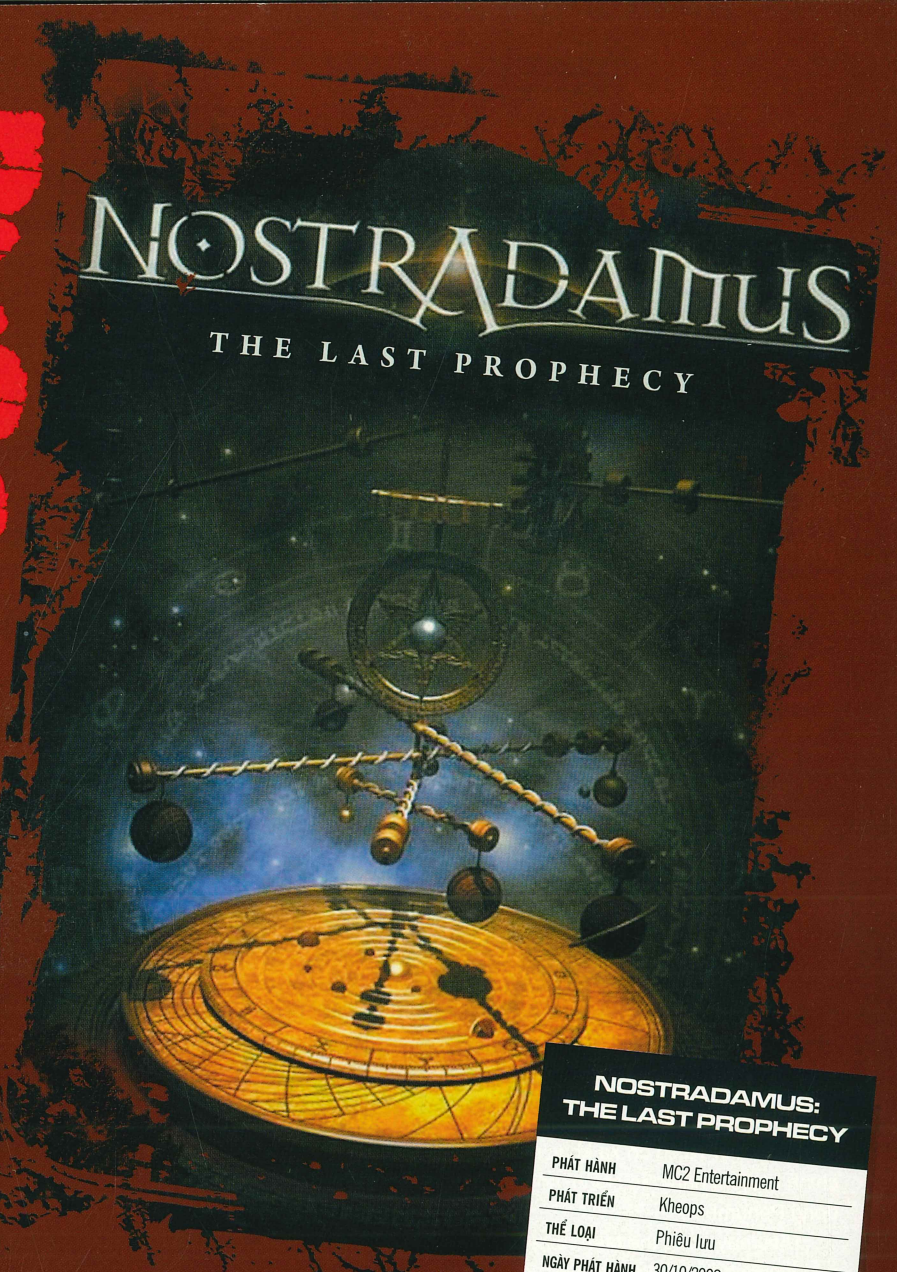
- Tính tương tác với môi trường.
- Câu đố khá "thực".
- Âm thanh được thực hiện tốt.

**KHUYẾT**

- Đồ họa không được mượt mà.
- Cốt truyện cũ.

# LỜI TIÊN TRI CUỐI CÙNG

Một vụ án mạng bí ẩn ở Pháp thời Phục Hưng. Một cô gái mạnh mẽ cố gắng truy bắt kẻ sát nhân. Cốt truyện phức tạp, câu đố thách thức, đó là những gì mà Kheops mang tới trong Nostradamus: The Last Prophecy.




| NOSTRADAMUS: THE LAST PROPHECY | |
|---|---|
| PHÁT HÀNH | MC2 Entertainment |
| PHÁT TRIỂN | Kheops |
| THỂ LOẠI | Phiêu lưu |
| NGÀY PHÁT HÀNH | 30/10/2008 |
| ESRB | Teen |
| DUNG LƯỢNG | 2 CD |
| CẤU HÌNH TỐI THIỂU | PIII 800MHz; 256MB RAM; VGA 64 MB; HDD 1,6GB; Windows 98SE/2000/XP/Vista |

TEEN T CONTENT RATED BY ESRB

## Vở kịch lịch sử

Năm 1566, hàng loạt vụ án mạng xảy ra đeo đuổi thái hậu Catherine de Médicis, khiến bà đứng ngồi không yên, phải cầu cứu tới người bạn, cũng là cố vấn của mình, ngài Nostradamus danh tiếng. Lời tiên tri của Nostradamus trước kia hoàn toàn trùng khớp với các vụ án mạng, và nó dự báo một tấm thảm kịch không thể tránh khỏi của gia đình hoàng tộc.

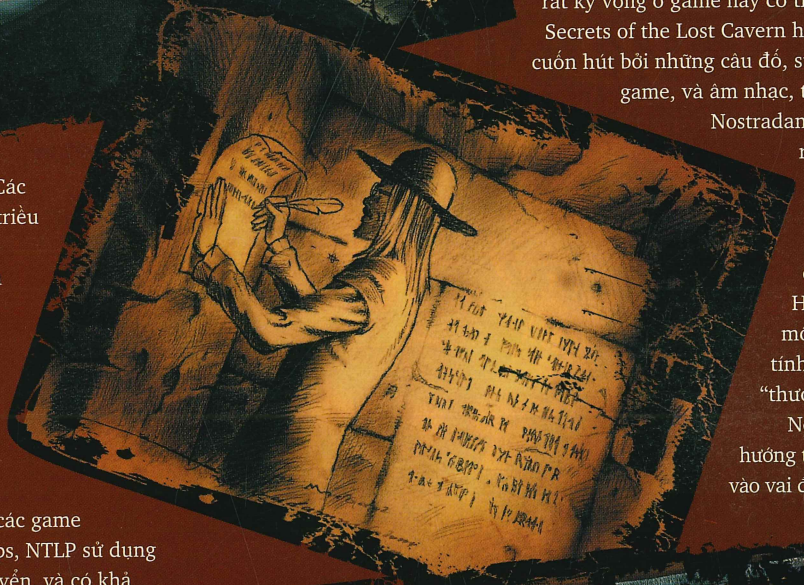
Ngài Nostradamus đã quá già yếu, không thể tự mình điều tra, vì thế ông đã đề nghị thái hậu để con trai ông là César đảm nhận nhiệm vụ này. Tuy nhiên, chẳng ai ngờ hiện thời César không có mặt ở thành phố, và Nostradamus đã bí mật lập kế hoạch để con gái mình là Madeleine giả trang làm anh trai có César điều tra vụ án. Chính yếu tố này, cùng với sự nhấn mạnh vào tính cách nhân vật và các cuộc thoại, hãng Kheops đã dẫn dắt người chơi tham gia vào một vở kịch lịch sử.

## Cuộc chơi thời Phục Hưng

Người chơi vào vai nhân vật chính Madeleine, một cô gái dễ thương, thông minh, cứng cỏi, quyết đoán. Điểm hấp dẫn của game là ở phản ứng của mọi người với con người thật của cô và khi cô giả trang anh trai mình. Trong những tình huống tự vệ, Madeleine thể hiện mình là một người phụ nữ độc lập, nhưng vẫn đúng là nhân vật nữ thời Phục Hưng.

Bước vào thế giới của Nostradamus: The Last Prophecy (NTLP), người chơi có cảm giác như mình đang bước vào bức tranh của Rembrandt với bóng tối nhẹ nhàng và ánh đèn rực rỡ. Sự sắp đặt các chi tiết rất giản dị với cái nhìn đầy tính nghệ thuật và đây cũng chính là nơi người chơi tìm kiếm manh mối khám phá bí mật. Rõ ràng các nhà phát triển đã nghiên cứu lịch sử rất kỹ lưỡng khi làm game này. Điểm lạ là nhà tiên tri Nostradamus cho biết rất nhiều về kế hoạch bắt kẻ giết người nhưng lại nói rất

ít về tương lai. Các thành viên của triều đình và nhà thờ trong cuộc kiếm tìm địa vị, sức mạnh, tiền bạc, và đôi khi là kiến thức đã lao vào một cuộc chơi mạo hiểm.



Giống như các game trước của Kheops, NTLP sử dụng chuột để di chuyển, và có khả năng nhìn 360 độ ở góc nhìn thứ nhất. Việc di chuyển rất dễ dàng thông qua việc click chuột và hướng mũi tên về nơi cần di chuyển. Thanh chứa dụng cụ trong game cũng được mở rộng với một cuốn sổ ghi nhớ đa chức năng. Các vật dụng có thể "biến đổi" nhờ các công cụ thời kỳ Phục Hưng. Người chơi cũng có thể dùng các công cụ này để kiểm tra hiện trường vụ án. Cuốn sổ này còn ghi lại các cuộc hội thoại, rất có ích để xem lại, tìm kiếm manh mối, gợi ý trong đó. Bên cạnh đó, là những danh sách công việc cần phải hoàn thành, điều này khiến người chơi xác định được rõ việc phải làm.

Một trong những thử thách mà game đưa ra là một loạt câu đố liên hoàn, một là những vòng tròn đồng tâm mà người chơi phải dùng chuột để kéo, còn lại là những câu đố mật mã lặp đi lặp lại. Trong những thách thức đó, có những câu đố về thời gian, nếu người chơi không nhanh tay, nhanh mắt, đưa ra quyết định thì nhân vật chính của chúng ta sẽ "đi tong". Và như vậy, bạn lại phải quay trở lại nơi bắt đầu. Mặc dù bạn có thể save trò chơi lại tại bất kỳ thời điểm nào nhưng dẫu như vậy, bạn vẫn phải lặp đi lặp lại nhiều lần.

## Không kỳ vọng quá cao

Về đồ họa, chuyển động của các nhân vật còn hơi cứng nhưng không đến mức làm người chơi mất tập trung. Lồng tiếng cho nhân vật ở mức chấp nhận được. NTLP là một game sử dụng tiếng Anh tương đối chuẩn, tuy còn có vài chỗ hơi gượng. Giọng lồng tiếng của Madeleine thật tuyệt vời. Âm nhạc trong game mang phong cách cổ điển với những đoạn thay đổi rất đặc biệt. Bộ dây chơi rất đặc biệt cùng với bộ gõ chơi nền nghe la tai và giọng nữ cao rất rõ ràng, ngoại trừ một vài chỗ hơi đơn giản và không phù hợp. Âm thanh xung quanh nghe hay nhất là buổi tối, khi bạn cảm nhận âm thanh của ngọn lửa lò sưởi, tiếng dế kêu, và tiếng chim hót buổi đêm.

Cũng phải nói trước, nếu bạn là một fan của Kheops và rất kỳ vọng ở game này có thể "tuyệt đỉnh" giống ECHO: Secrets of the Lost Cavern hay The Secrets of Da Vinci, bị cuốn hút bởi những câu đố, sự lồng ghép giữa lịch sử và cảnh game, và âm nhạc, thì có thể sẽ không đạt được ở Nostradamus, dù game cũng có các câu đố rất thông minh, đa dạng, và gắn kết với từng cảnh (một vài trong số đó có chủ đề chiêm tinh học, và nhiều công cụ liên quan đến thời kỳ Phục Hưng). Hai thử thách lớn trong game là một chuỗi dài đòi hỏi sự tỉ mỉ có tính giờ mà nhân vật của bạn rất "thường xuyên" chết.

Nostradamus: The Last Prophecy hướng tới đối tượng người chơi muốn vào vai điều tra viên tội phạm. Vì thế nếu bạn "máu me" phân tích, suy đoán thì đây quả là một game thú vị để chơi, giúp bạn viếng thăm Nostradamus, nhà tiên tri nổi tiếng thế giới.

**THANH TÂM**

**Ưu**
- Âm thanh được thực hiện rất tốt
- Cốt truyện thú vị

**Khuyết**
- Chuyển động nhân vật cứng nhắc

# ON THE RAIN-SLICK PRECIPICE OF DARKNESS EPISODE ONE

# BÊN BỜ VỰC TỐI

MATURE M CONTENT RATED BY ESRB

| PENNY ARCADE ADVENTURE | |
|---|---|
| PHÁT HÀNH | Hothead Game |
| PHÁT TRIỂN | Hothead Game |
| THỂ LOẠI | Nhập vai |
| NGÀY PHÁT HÀNH | 21/5/2008 |
| ESRB | Mature |
| DUNG LƯỢNG | 1 CD |
| CẤU HÌNH | PIII 1GHz<br>RAM 512MB<br>VGA 64MB<br>HDD 300MB<br>Windows 2000/XP/Vista |

**Penny Arcade là tên một webcomic nổi tiếng của Jerry Holkins và Mike Krahulik, với đề tài chủ yếu là về ngành công nghiệp game. Giờ đây, dưới bàn tay của Hothead Game, hai nhân vật chính của truyện là Gabe và Tycho sẽ có cuộc phiêu lưu mới trong Penny Arcade Adventure: On the rain-slick Precipice of Darkness (PoD), cũng là tên của phần đầu tiên trong series Penny Arcade Adventure.**

Bối cảnh của PoD đặt tại một thành phố giả tưởng mang tên New Arcadia vào năm 1922, thời kì ngành công nghiệp bắt đầu hòa vào văn hóa thời kì Victoria ở châu Âu. Người chơi vào vai một công dân bình thường sống ở ngoại ô New Arcadia, bắt đầu đón chào một ngày mới tốt lành. Thế nhưng, khi nhân vật chính vừa dọn vệ sinh xong thì thình lình một con robot "càn" tới, phá nát mọi thứ, kể cả ngôi nhà của anh ta. Để tìm hiểu nguyên nhân, cũng như "đòi nợ", nhân vật chính mang theo cái cào cỏ, món tài sản duy nhất còn lại, tự nguyện tham gia cùng hai thám tử Gabe và Tycho trong cuộc chiến chống lại đám robot, gã hề câm và cả những vị thần với mục đích bảo vệ New Arcadia.

## Đậm chất nhập vai

Về tổng thể, nội dung của PoD không có gì lạ lẫm lắm so với đề tài "ngày tận thế" thường thấy nhưng lại có điểm nổi bật hơn khi đưa vào những chi tiết nhỏ như phong cách "steampunk" (khoa học viễn tưởng), những lời thoại hài hước (nhiều khi hơi thô), và cách dẫn truyện độc đáo.

Ở ngay đầu game, người chơi được tạo cho mình một nhân vật với các tùy chọn giới tính, trang phục, khuôn mặt và dĩ nhiên là cả tên. Mặc dù có nhiều tùy chọn nhưng mỗi mục lại có tùy biến riêng, ví dụ khuôn mặt chỉ có khoảng 3-4 mẫu. Nhưng nếu may mắn, bạn có thể tạo ra được nhân vật mà ngoại hình gần giống bạn và cũng thật thú vị khi thấy mình sống động dưới phong cách vẽ của Penny Arcade, tham gia cuộc phiêu lưu thú vị của game!

Về gameplay, PoD sử dụng hệ thống chiến đấu theo lượt có hơi hướm phong cách RPG Nhật. Mỗi nhân vật thường có 3 lựa chọn: sử dụng đồ, tấn công và dùng kĩ năng đặc biệt. Tuy nhiên, một điểm khá lạ ở đây là để sử dụng một trong các lựa chọn này, người chơi phải đợi cho hành động trước "nạp" đầy đủ. Để dễ hiểu hơn, ví dụ muốn sử dụng kĩ năng đặc biệt, người chơi phải đợi cho hai hành động trước là sử dụng đồ và tấn công nạp xong đầy đủ. Không chỉ thế, Hothead Game cũng đưa vào những chi tiết có thể hiểu là "cởi nút" khi chiến đấu với đối phương nhằm giúp người chơi không cảm thấy nhàm chán, như nhấn nút Space Bar đúng lúc để đỡ hoặc phản đòn đối phương; rồi làm những mini-game khi sử dụng kĩ năng đặc biệt của các nhân vật để tăng sức sát thương... Những yếu tố này, quả thật đã giúp việc chiến đấu theo lượt đỡ nhàm chán hơn hẳn, hơn nữa cũng thêm phần kịch tính. Tuy vậy, mặt trái của nó là tốc độ chơi tăng lên khá cao, người chơi vừa phải ra lệnh, vừa phải nhấm đúng thời điểm để nhấn Space Bar.

Một điểm đáng phàn nàn ở PoD là độ khó của game. Ở những đoạn đầu, khi nhân vật của bạn còn ở cấp độ (level) thấp, việc đụng độ lũ robot "Fruit Fornicator" tỏ ra tương đối khó, nhưng khi nhân vật của bạn đạt cấp độ cao hơn, lũ robot đó lại luôn bị yếu thế trước sức sát thương lớn của 3 nhân vật chính. Một phần nữa làm độ khó của game giảm đó là sau mỗi trận đánh, cho dù 3 nhân vật mất bao nhiêu HP, hay có khoảng 1-2 thành viên nhóm mất mạng chả hạn, thì sau trận đánh, đoàn lại có được số HP như ban đầu. Chi tiết này làm game giảm độ thử thách cần thiết, đồng thời làm chất RPG giảm đi khi không còn những chi tiết như giao dịch, trao đổi đồ đạc giữa các nhân vật. Bù lại, người chơi có thể lấy những vật dụng như băng cứu thương, bom xăng, thuốc... thu thập được khi đập vỡ hộp trên đường đi, từ chiến lợi phẩm.

Đã là game RPG thì hiển nhiên phải có các nhiệm vụ cho người chơi, và PoD cũng không bỏ quên yếu tố này. Tuy nhiên, nếu bạn mong chờ game có một số lượng lớn các quest thì PoD có thể làm bạn hơi thất vọng. Các quest của game cũng không phải là nhiều, chủ yếu là đi thu thập đồ này, đồ kia cho việc điều tra và xúc tiến cốt truyện, hay nói chuyện với NPC để tìm hiểu vấn đề. Mặc dù vậy, dưới sự dẫn dắt của cốt truyện và các nhân vật, thực hiện các quest này cũng không hẳn gây sự gò bó hay khó chịu cho người chơi.

## Đơn giản mà hiệu quả

Đó là những gì cần thiết để mô tả về đồ họa của game. Có thể thấy, PoD sử dụng công nghệ Cel-shaded không còn quá lạ lẫm với người chơi để thiết kế hình ảnh cho game, và mặc dù ở môi trường 3D, nhưng game vẫn giữ được những nét vẽ, những cái "thần" của webcomic Penny Arcade trong game. Một điểm bất ngờ nữa là chất lượng của những đoạn phim cắt cảnh, mặc dù dựng trên nền 2D nhưng thậm chí còn khá hơn những cảnh 3D của game! Tại sao ư? vì ở những đoạn 2D này, các nhân vật có khuôn mặt biểu cảm hơn, kể cả khuôn mặt nhân vật. Khi diễn ra những đoạn hội thoại, game sẽ "vẽ" một khung tranh ở góc dưới màn hình, đồng thời cho bạn thấy khuôn mặt, sắc thái của nhân vật dưới dạng 2D biến đổi khi trò chuyện, và dù ngoại hình của nhân vật như thế nào chăng nữa thì vẫn luôn toát ra cái hồn, lấu lỉnh. Cá nhân người viết vẫn thích những cảnh 2D hơn cảnh 3D trong game.

Về phần âm thanh, việc lồng tiếng khá tốt. Người dẫn truyện của game, bên cạnh những lúc cất giọng hùng hồn là những lúc nói nhỏ nhẹ, bẽn lẽn sau khi nhận ra mình sai chỗ nào đấy, đem lại tiếng cười cho người chơi. Nhưng thật tiếc, lời thoại của các nhân vật khác, kể cả của Tycho và Gabe, chỉ ở dạng chữ chứ không có lồng tiếng.

Nhìn chung, PoD là một game có nhiều nét mới: hệ thống chiến đấu khác lạ, đồ họa độc đáo, cốt truyện thú vị, nhưng bên cạnh vẫn còn vài tồn tại. Dù sao PoD vẫn đáng để chơi, nhất là khi bạn muốn tìm một game có thời lượng chơi vừa phải. Quả thực, trong lần xuất quân đầu tiên của Penny Arcade Adventure, PoD tỏ ra là một món dễ thưởng thức. Hi vọng chất lượng những phần tiếp theo của dòng game này sẽ tiếp tục được nâng lên nhiều hơn nữa!

**ĐỖ SƠN**

### ƯU

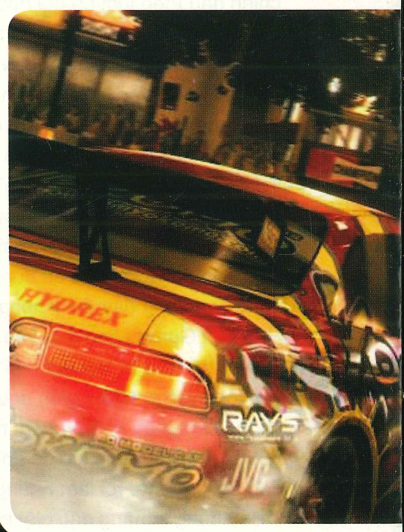
- Hệ thống chiến đấu mới lạ, đơn giản mà thú vị
- Hài hước
- Mang phong cách độc đáo

### KHUYẾT

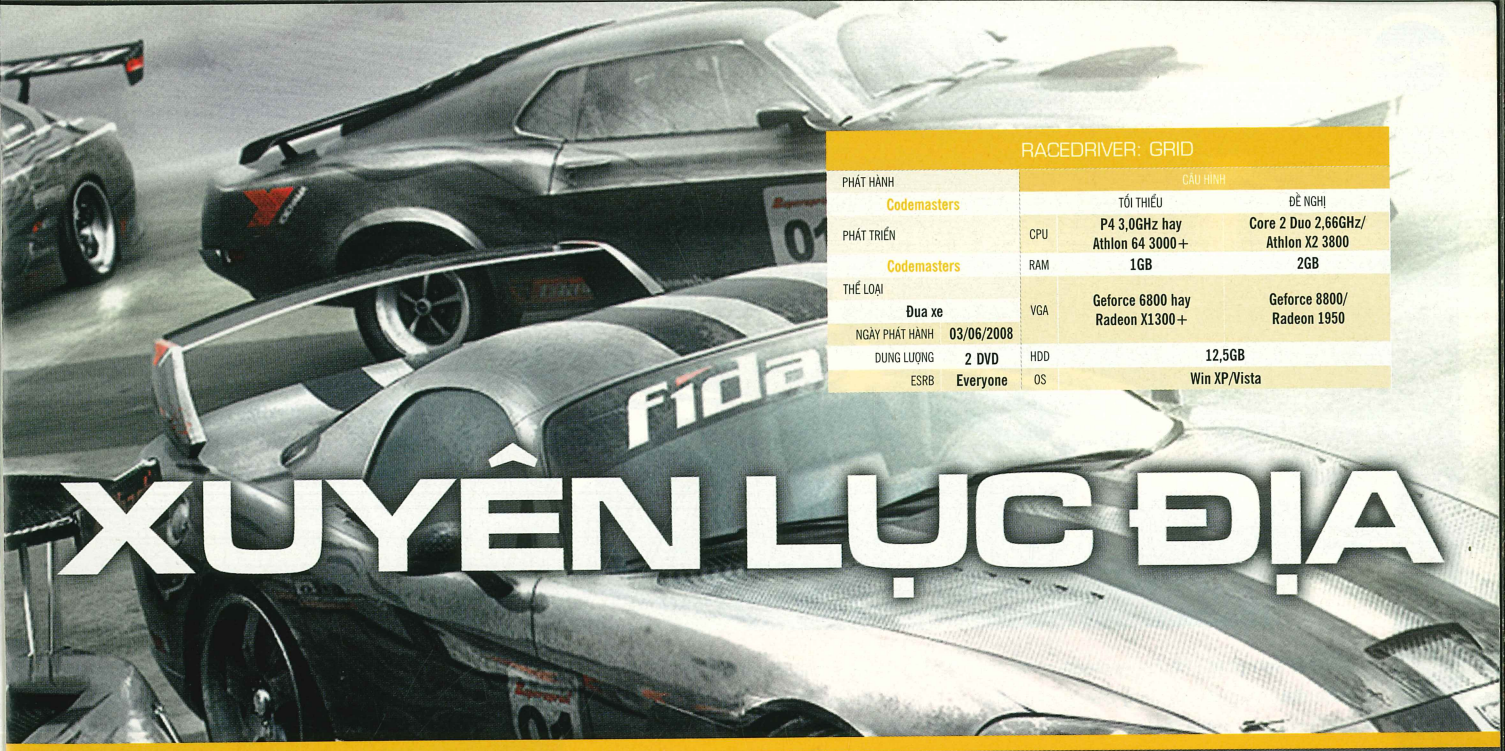
- Độ khó không cao
- Yếu tố RPG chưa được nhấn mạnh

# RACEDRIVER GRID

# ĐƯỜNG ĐUA




**Với số lượng xe phong phú, cách chơi mới lạ, hấp dẫn và đầy thử thách, GRID hoàn toàn xứng đáng có tên trong bộ sưu tập game đua xe của bạn, đồng thời là ứng cử viên sáng giá cho danh hiệu game đua xe năm 2008.**



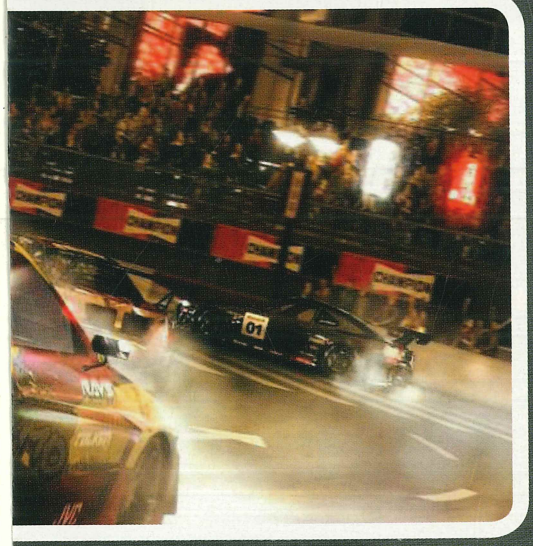
# XUYÊN LỤC ĐỊA

| RACEDRIVER: GRID | |
|---|---|
| PHÁT HÀNH | Codemasters |
| PHÁT TRIỂN | Codemasters |
| THỂ LOẠI | Đua xe |
| NGÀY PHÁT HÀNH | 03/06/2008 |
| DUNG LƯỢNG | 2 DVD |
| ESRB | Everyone |

| CẤU HÌNH | TỐI THIỂU | ĐỀ NGHỊ |
|---|---|---|
| CPU | P4 3,0GHz hay Athlon 64 3000+ | Core 2 Duo 2,66GHz/ Athlon X2 3800 |
| RAM | 1GB | 2GB |
| VGA | Geforce 6800 hay Radeon X1300+ | Geforce 8800/ Radeon 1950 |
| HDD | 12,5GB | |
| OS | Win XP/Vista | |

## Lối chơi đa dạng và sáng tạo

Bạn khởi đầu sự nghiệp của mình trong vai trò là thành viên của một đội đua xe hoàn toàn mới toanh. Để tham gia các vòng đua, bạn cần trang bị cho mình chiếc xe theo khả năng và đây cũng là "phương tiện" để kiếm các khoản thu nhập cùng "rep point" (RP - điểm danh vọng). Tiền mặt (cash) dùng mua các loại xe dữ dằn hơn, dĩ nhiên phải phù hợp với quy định của các vòng đua. Còn RP chính là điều kiện giúp bạn tham gia các sự kiện thuộc đẳng cấp cao hơn. Mục đích cuối cùng của game hoàn toàn dễ hiểu, bạn chỉ cần đạt danh hiệu "Đội đua mạnh nhất thế giới". Nhưng liệu việc ấy có dễ dàng? Hãy thử xem.



Điều đầu tiên mà GRID "huấn luyện" cho bạn chính là khả năng làm việc tập thể. Như các đội đua ngoài đời, bạn sẽ phải kiếm một nhà tài trợ và dán nhãn mác của họ lên chiếc xe đua, thu nhập sẽ được tính dựa trên vị trí của bạn trên bảng xếp hạng ở mỗi vòng đua. Sau đó bạn phải kết nạp thêm thành viên vào đội và trả lương cho họ để có thể tham gia các thể thức đua khác nhau. Hãy thận trọng trong việc tuyển mộ, khảo sát hồ sơ của ứng viên vì điều này ảnh hưởng rất nhiều đến kết quả thắng bại của đội, đặc biệt là ở các vòng đua lớn. Bạn cũng có thể bán hoặc trao đổi các loại xe đã qua sử dụng, ngoài ra còn có một cách kiếm tiền nữa đó là đua thuê cho các đội mạnh khác. Khi đó bạn sẽ được cung cấp một chiếc xe trang bị cực tốt và nhiệm vụ của bạn là nằm trong top 3 người dẫn đầu của vòng đua. Sau khi giành chiến thắng, bạn sẽ nhận được một lượng tiền thưởng (bonus cash) kha khá nhằm trang trải chi phí cho đội của mình.

Các vòng đua và sự kiện được tổ chức trải dài qua 3 khu vực rộng lớn: Mỹ, châu Âu và Nhật Bản. Tài sản trong tài khoản của bạn sẽ được quy đổi thành một đơn vị tiền tệ toàn cầu do đó bạn có thể dễ dàng mua sắm bất kể bạn đang ở châu lục nào. Tuy nhiên định nghĩa này không áp dụng cho RP. Có thể ở đấu trường châu Âu, bạn là một tay đua hàng đầu nhưng khi đến Nhật bạn chỉ được xếp vào loại "lính mới" mà thôi. Cách sắp xếp như vậy để tạo sự công bằng cho các tay đua và kích thích ý chí chinh phục của người chơi. Chọn các thể loại đua càng khó thì bạn càng kiếm được nhiều RP. Bị ràng buộc bởi các tùy chọn như không cho phép khởi động lại vòng đua, chỉ được đua ở một góc nhìn cố định ... là những thách thức lớn bạn phải vượt qua nhưng bù lại bạn sẽ kiếm được nhiều tiền thưởng và RP hơn. Ngoài ra việc hạ bệ một tay đua có vị trí cao hơn mình nhiều bậc sẽ tạo được chuyển biến lớn trong bảng xếp hạng.

Ngoài mục Grid World (Career), chắc chắn bạn phải thử qua mục Race Day cho phép bạn trải qua những vòng đua nhanh với nhiều loại xe và chế độ đua khác nhau nhằm luyện tập tay lái cũng như "unlock" một số event. Đi kèm chế độ circuit, bạn sẽ có dịp gặp lại những vòng lết bánh (drift) cháy bỏng đã và đang làm say mê hàng triệu game thủ. Chắc hẳn bạn còn nhớ cuộc so kè đầy căng thẳng giữa các tay đua trong bộ phim The Fast & The Furious: Tokyo Drift, bối cảnh đó sẽ được tái hiện sinh động trong GRID. Vòng đua được tổ chức ở những trường đua lớn trong thành phố và rất lắt léo.

Game có số lượng xe rất đồ sộ và tất cả đều được đăng kí bản quyền thiết kế. Từ Mazda 787B, Porsche bóng lộn đến những tên tuổi lớn như Toyota, BMW

- GRID là sản phẩm do Codemasters "tái chế" từ thương hiệu đua chính thống TOCA, được đặt rất nhiều kỳ vọng trong năm nay.
- GRID cũng là game đua xe nhượng bản quyền (franchise) đầu tiên để có thể xuất hiện trên hầu hết các hệ máy console, PS3, Xbox 360, PC hay Nintendo DS.
- GRID được phát triển dùng engine đồ hoạ EGO, được nâng cấp lên từ engine Neon của Codemasters, đã từng thể hiện sự mạnh mẽ trong game DIRT.
- GRID không chứa đựng bất cứ hiệu ứng thời tiết nào nhưng bù lại game thường có đến 45.000 khán giả đứng dọc 2 bên đường trong từng cuộc đua.
- Phiên bản trên NitendoDS khi hoàn thành sẽ có một số đặc tính dành riêng cho hệ máy này.

hay Subaru. Thể loại xe sẽ dần dần được unlock tương ứng với những sự kiện khác nhau ở các châu lục, người chơi lại có dịp sắm cho mình những chiếc xe với tốc độ xé gió như Nissan Skyline, Courage LC70 hay những "anh chàng cơ bắp", như Ford Mustang Boss 302, Lamborghini... Đối với các vòng đua hủy diệt (Demolition Derby) thì có Jupiter Eaglevay MK5 đáp ứng và cả những chiếc xe thể thức 1 cũng sẵn sàng vào cuộc. Ứng với sự phong phú của các thể loại xe là tính năng độ xe được nhiều mong đợi nhất.

## Cơ chế vật lý sống động

Những tựa game trước trong sê-ri RaceDriver thường có độ tương thích không cao đối với các bộ điều khiển vô lăng ảo (Simulation Handling), nhưng với GRID thì khác. Thử nghiệm với bộ MOMO Racing Force Feedback Wheel và G25 của Logitech đều cho kết quả rất khả quan. Game đáp ứng khá nhạy giúp bạn ôm cua rất "ngọt" và có cảm giác thật hơn nhiều so với điều khiển bằng bàn phím. GRID hỗ trợ các góc nhìn phổ biến tương tự như các game đua xe khác, nhưng đặc sắc nhất là góc nhìn từ bên trong xe (in-car view). Mọi thứ đều được thiết kế hết sức chi tiết từ những chiếc đồng hồ tốc độ, cần gạt số, vô lăng... khiến bạn có cảm giác hào hứng rất khó tả.

Có thể nói GRID là một trong những game đua xe mô tả hồng hóc theo thời gian thực chân thật nhất, thông qua các biểu tượng thông báo trạng thái xe ở góc dưới bên phải màn hình. Nếu bạn va vào các rào chắn hoặc vật cản quá nhiều sẽ làm các chi tiết xe méo mó, vỡ nát, gãy trục bánh lái, cong niềng hoặc lốp xe không còn "ôm" mặt đường nữa. Lúc này chiếc xe của bạn như một chú ngựa sắt bất kham khiến bạn điều khiển vô cùng khó khăn, phần lớn sẽ dẫn đến kết cục thiệt hại nặng hơn hoặc lật xe (totalled) và bạn phải bắt đầu lại vòng đua.

## Nghe nhìn toàn vẹn

Vốn đã làm nức lòng game thủ từ những thước phim demo đầu tiên, nay đồ họa của phiên bản chính thức thật sự làm người chơi phải mê mẩn. Mọi thứ trong GRID đều rất tuyệt, những chiếc xe đua được thiết kế sống động đến từng chi tiết, đường cong, màu sắc và khá "ngầu" khi khoác lên mình những mảnh decal đẹp mắt. Nhìn thoáng qua chắc hẳn bạn sẽ thấy chúng không khác mấy so với kiểu mẫu ngoài đời thực. Ngay cả khi vỡ tan tành do va chạm trên đường đua vẫn không làm giảm sức hấp dẫn từ những chiếc xe đẳng cấp thế giới do được tô điểm bởi hiệu ứng tốc độ (motion, blur...) rất bắt mắt. Tông màu sáng nắm vai trò chủ đạo, đường đua mịn đẹp chi chít những vết hằn do lốp xe để lại, phong cảnh và nhà cửa xung quanh không có gì đáng phàn nàn, để ý kĩ bạn sẽ bắt gặp những công trình kiến trúc nổi tiếng đặc trưng của từng quốc gia mà đoàn xe đi qua. Tất cả tạo thành những thước phim chân thực nhất mà không phải tựa game nào cũng có thể đạt được. Khung hình của game khá ổn định cho dù bạn có bật tính năng smoke. Tất nhiên để chiêm ngưỡng được trọn vẹn vẻ đẹp của game, bạn phải có một card đồ họa cao cấp, nhất là khi menu của GRID chạy khá nặng do hoàn toàn được tạo hình bằng công nghệ 3D. Phong cách sáng tạo của Codemaster còn được thể hiện trong việc thống kê thành tích của game thủ ở màn hình tải game (loading screen).

Phần âm cũng hoàn thành xuất sắc nhiệm vụ của mình. Nhạc nền khá nhẹ tạo cảm giác thoải mái, ngoài ra tùy theo các nickname có sẵn mà bạn chọn trong bảng profile, khi chiến thắng một vòng đua tên bạn sẽ được xướng lên rộng khắp qua các loa phóng thanh rất lý thú. Tiếng động cơ xe rất tốt và có hỗ trợ âm thanh vòm. Khi bị đeo bám, bạn sẽ cảm tưởng như chiếc xe của đối thủ đang "phà hơi thở" vào gáy mình vậy, những pha va chạm này lửa làm rung chuyển không gian xung quanh bạn. Nhìn chung chất âm của GRID tuy không quá xuất sắc nhưng cũng phần nào làm hài lòng những đôi tai khó tính.

## Đường đua vẫy gọi

Sau bao ngày tháng đợi chờ, giờ đây người chơi đã có thể tung hoành trên các trường đua thế giới cùng GRID. Với đồ họa và âm thanh tốt cùng một gameplay ấn tượng, chắc chắn những ngày hè của bạn sẽ trở nên nóng bỏng và sôi động hơn bao giờ hết. Vậy còn chờ gì nữa, hãy cầm chắc tay lái, tăng tốc, drift hết ga và giành chiến thắng bạn nhé!

**HOÀNG TUẤN**

**ƯU:**
- Cách chơi cuốn hút, sáng tạo.
- Hình âm tốt, AI thử thách.
- Cơ chế vật lý chân thực.

**KHUYẾT:**
- Cấu hình đòi hỏi cao.

# TẢI NGAY

Soạn tin:

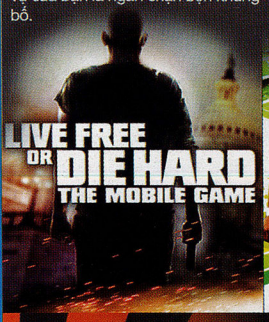
**SG MÃ SỐ** gửi **8777**

VD: SG 40014 Gửi 8777

gameloft #1 MOBILE GAMES

Nội Dung Mã game: SG 40001

Hồi tưởng lại sự kinh hoàng của Die Hard 4.0. Khi những kẻ khủng bố tiến hành tấn công cơ sở hạ tầng kĩ thuật của Mĩ, toàn bộ nước Mĩ đã rơi vào cảnh bế tắc. Bạn sẽ đóng vai John McClane và nhiệm vụ của bạn là ngăn chặn bọn khủng bố.




Nội Dung Mã game: SG 40089

Hãy hoà mình vào mùa giải bóng đá mới bằng cách tải về điện thoại của bạn game Real Football 2008 Với đồ họa 3D, chắc chắn bạn sẽ có cảm giác như mình thật sự đang hòa mình trong sân bóng.

Nội Dung Mã game: SG 40012

Từ hàng triệu năm, mặt trời đã cung cấp năng lượng cho sự sống của Trái Đất chúng ta.Và người ngoài hành tinh quyết định đánh cắp nguồn năng lượng này để hủy diệt trái đất – Cuộc chiến tranh giành sự sống bắt đầu.



Mã game: SG 40044

Nội Dung

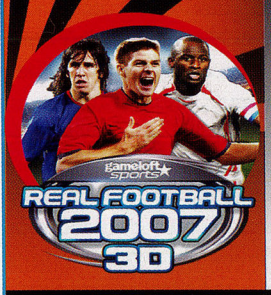
Đất nước Corbalia vừa xâm chiếm gần khu đất của Liberty và đang tìm cách chinh phục toàn bộ khu đất. Sau khi thảo luận với thủ lĩnh Corbaliar bất thành, dân cư ở đây đã quyết định bầu ra một người lãnh đạo để ngăn chặn cuộc xâm lấn.

Nội Dung Mã game: SG 30339 Mã game: SG 30339

Mụ phù thủy Scylla đã trở lại, lực với sức mạnh tối cao. Bà ta cần tìm những viên kim cương màu đen hiếm có. Và chúng thì chỉ có ở vùng rừng nhiệt đới nơi người dân Kikurians sinh sống. Với sự giúp đỡ của bọn tay sai, bà ta đã lần lượt bắt tất cả những người dân Kikurians làm việc cho mình cả ngày lẫn đêm. Hugo phải ra sức giải cứu họ và ngăn cản việc sản xuất những chất độc của mụ Scylla.

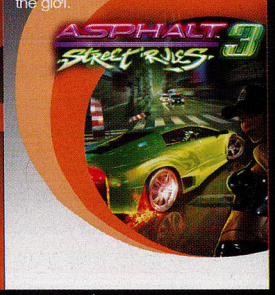
Nội Dung Mã game: SG 40066

Chọn đội bóng ưa thích của bạn Từ Trong số một trăm câu lạc bộ và những dân tộc được đưa ra và tham gia vào những cuộc thi lớn nhất của mùa.




Nội Dung Mã game: SG 40019

Game đứng thứ 3 trong những game đua xe nổi tiếng nhất đưa bạn vào trung tâm của đường đua thế giới. Hãy lái trên chiếc xe hơi hoặc mô tô mơ ước của bạn. Hãy băng qua những thành phố nổi tiếng nhất trên thế giới.




Nội Dung Mã game: SG 40014

Hoàng tử vô tình nới lỏng chiếc đồng hồ cát.Bây giờ hoàng tử phải phá giải thảm kịch kinh hoàng mà chàng đã gây ra. Người bạn đồng hành duy nhất của chàng là Farah, nàng công chúa Ấn Độ trẻ, xinh đẹp và bí ẩn.

Nội Dung Mã game: SG 40054

Hãy cùng Paris Hilton quyến rũ truy tìm Kim cương, là game liên quan đến người thừa kế lớn nhất thế giới.

Mã game: SG 31189

Nội Dung

Vào 1 ngày đẹp trời, Mr Bean cùng bạn đi về vùng quê tham dự chuyến cắm trại. Nhưng thật bất ngờ, anh ta lại rẽ vào 1 con đường khác, và ở đó anh ta đã thấy gì? Một đoàn tùy tùng di chuyển thật nhanh lao về phía trước.

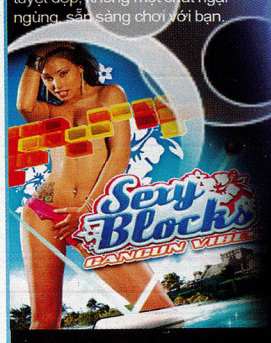
Mã game: SG 31089

Nội Dung

Hãy tưởng tượng bạn đang một mình tham gia thi đấu với các đối thủ khác. Vòng thi đấu có thể là ban ngày, ban đêm, tùy vào khả năng của bạn.Thi đấu hết mình để dành về giải thưởng cao nhất cho bạn. Chúc may mắn.

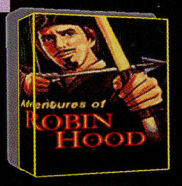
Nội Dung Mã game: SG 40112

Ở Cancun, thành phố nổi tiếng là gợi cảm, 1 trò chơi sexy mới dành cho bạn : Stripping Block Breaker. Và bạn thật may mắn. Bốn cô gái tuyệt đẹp, không một chút ngại ngùng, sẵn sàng chơi với bạn.




Nội Dung Mã game: SG 40007

Hàng thế kỷ, thế giới của Erathia bị hoang phế bởi trận chiến giữa con người và ác quỷ. Hãy chiến đấu để chống lại bọn quỷ dữ.




Mã game: SG 30501

Nội Dung

Bạn vào vai Robin Hood, 1 anh hùng thời xưa. Với tài bắn cung, võ giỏi, bạn là anh hùng của cả dân tộc. Tham gia trừ diệt hết bọn xấu giành lại yên bình cho gia đình mình. Chúc bạn may mắn.

Mã game: SG 31152

Nội Dung

Những hoạt động của trận chiến thành thị vẫn tiếp diễn. Kẻ thù đang cố thủ và chuẩn bị những cuộc đột kích rất nguy hiểm. Bạn có nhiệm vụ lấy lại thành phố với thiệt hại ít nhất.

Để tải Game ĐTDĐ phải kết nối GPRS. Hỗ trợ 24/7(8218775) Phí tải game: 15000đ/game

©2008 World Digital Ketchup. All rights reserved. All copyrights, trademarks and trade names are the property of their respective owners and used with permission.

# MASS EFFECT™
## BẢO VỆ THIÊN HÀ

MATURE M CONTENT RATED BY ESRB

| MASS EFFECT | |
|---|---|
| PHÁT HÀNH | EA |
| PHÁT TRIỂN | BioWare |
| THỂ LOẠI | Nhập vai hành động |
| NGÀY PHÁT HÀNH | Tháng 5/2008 |
| ESRB | Mature |
| DUNG LƯỢNG | 2 DVD |
| CẤU HÌNH | P4 2,4GHz<br>RAM 1GB<br>VGA 128MB Geforce 6800 trở lên (hỗ trợ Shader Model 3.0)<br>HDD 12GB<br>Windows XP/Vista |

Thực tế cho thấy, các phim điều khiển phiên bản Mass Effect cho PC được thiết kế hoàn hảo theo phương thức của một trò chơi hành động bắn súng thông thường. Người chơi sử dụng 4 phím WSAD để di chuyển, dùng chuột để chỉnh hồng tâm, ngắm bắn và khai hỏa, phím E để "action"... Bạn cũng có thể đưa các kỹ năng vào thanh Quick Slot để sử dụng nhanh, không cần phải mở Tactical Hud khi cần hành động ngay.

### "Hao hao" game cũ

Mang phong cách RPG rất riêng của BioWare, và có những diễn biến có phần trùng lặp, nhiều người nghĩ ngay Mass Effect giống một tựa game khác cũng do BioWare phát triển trước đó: Star War Knights of Old Republic 2 (Kotor 2).

Trong Mass Effect, người chơi sẽ gặp rất nhiều chủng tộc ngoài hành tinh: Turian, Krogan, Quarian, Asari... Loài người, cùng với các tộc này, thành lập liên minh Alliances, mà đại diện là hội đồng Citadel. Ở thời kỳ này, bất kỳ chiến binh nào được giao trọng trách bảo vệ an ninh của vũ trụ, sẽ được Citadel trao cho một quyền năng đặc biệt: trở thành một chiến binh Spectre. Trong lịch sử loài người, chưa ai được vinh dự đứng vào hàng ngũ Spectre cao quý.

John Shepard (nhân vật nguyên bản), người không rõ nguồn gốc, là một sĩ quan thuộc biên chế phi thuyền không gian Normandy. Với những thành tích quả cảm trên chiến trường, xuất hiện đúng thời cuộc (khi có một Spectre khác tên Saren bội phản Liên Minh), Shepard nghiễm nhiên trở thành Spectre và nhận nhiệm vụ ngăn chặn Saren. Để thực hiện sứ mệnh, Shepard được cấp luôn quyền chỉ huy phi thuyền Normandy du hành trong vũ trụ.

Với kết cấu "không nguồn gốc – có phi thuyền không gian – trở thành siêu chiến binh", chắc hẳn bạn đã nhận ra vài điểm giống nhau giữa Mass Effect và Kotor 2. Và nếu đi sâu thêm nữa, bạn cũng sẽ thấy hai yếu tố thiện/ác trong Mass Effect, là Paragon và Renegade, hội thoại, kỹ năng... cũng có nét tương đồng. Nhưng, Mass Effect không phải là bản sao của Kotor 2.

### Dấu ấn riêng

Đầu tiên là các cuộc đối thoại. Mass Effect cũng có những cuộc đối thoại dài, nhiều tùy chọn, mở ra nhiều ý thuyết phục/áp đặt lên đối phương nếu bạn chú trọng nâng điểm Charm/Intimidate cho nhân vật. Những câu trả lời đặc biệt (có màu xanh dương/hoặc đỏ) là loại vũ khí bí mật giúp bạn buộc đối phương phải đồng thuận mà không cần dùng đến vũ lực. Mặt khác, các câu trả lời được bố trí theo những vị trí cố định trên hình tròn giúp người chơi dễ chọn lựa các yếu tố thiện/ác/trung dung dễ dàng, đồng thời dễ theo dõi cốt truyện, ít phải "mày mò, thử nghiệm" như trong Kotor 2.

Thứ hai là các trận đánh, vốn xuất hiện ngay từ đầu game, tùy thuộc theo dạng nhân vật mà cách chiến đấu của bạn có thể khác đi đôi chút. Soldier thì chủ động dùng súng, Adept thì dùng năng lực siêu hình, Engineer dùng kỹ thuật đặc trưng... Nhưng "điểm chết" quan trọng nhất trong Mass Effect lại là đòi hỏi bạn biết... bắn súng, chứ không phải là dạng "chặt chém" thường thấy (các cảnh chiến đấu đều diễn ra theo thời gian thực, hồng tâm không tự động khóa mục tiêu, thể hiện qua góc nhìn người thứ ba). Nếu không, bạn sẽ phải tập trung vào việc sử dụng các kỹ năng tấn công đặc biệt dành cho những dạng nhân vật như Adept, Engineer hoặc dạng

**Các game nhập vai hành động đa phần khiến bạn liên tưởng đến các cảnh "chặt chém" cận chiến, hoặc là "bắn phép" từ xa, súng đạn chỉ là thứ yếu. Còn với Mass Effect, không biết đấu súng, đồng nghĩa với việc... chạy trốn trên chiến trường, chờ đồng đội cứu viện!**

## ƯU

- Đòi hỏi tính phối hợp nhóm cao, tăng sức mạnh chung.
- Tự do hành động.

## KHUYẾT

- Hình ảnh bị "muỗi" dù yêu cầu cấu hình cao.
- Người không biết bắn súng dễ bị "đuối" khi chơi.

## KINH NGHIỆM

- Nên dồn tiền mua các loại vũ khí mang thương hiệu HMW VII (ở nhân vật Alliance Requisition Officer trên Normandy, hoặc nhân vật bán hàng tại khu vực C-Sec), chúng có độ chịu nóng cao, 3 lỗ nâng cấp và uy lực cực mạnh.
- Nên đi thám hiểm và thực hiện các nhiệm vụ phụ trước khi bắt tay vào nhiệm vụ chính. Một mặt để kiếm tiền, luyện cấp, mặt kia là nhiệm vụ chính kết thúc cũng là lúc... hết game!
- Do game giới hạn số trang bị lưu giữ 150 món, trước khi thám hiểm một hành tinh lạ, bạn nên bán bớt những món đồ không cần dùng.
- Thiết lập Squad Power Usage: Active, để các nhân vật đồng hành tự sử dụng các kỹ năng.
- Thiết lập Auto Level-Up: Off, để người chơi tự nâng các chỉ số cho các nhân vật.

lai (Infiltrator, Sentinel, Vanguard).

Thứ ba, chính là các màn thám hiểm vũ trụ. Sau khi có được phi thuyền không gian Normandy, rời khỏi Citadel, bạn có thể tùy hứng đi đến bất kỳ vùng không gian nào chỉ trong nháy mắt. Game mà bạn! Với số lượng hơn mười vùng không gian lớn, rồi một loạt hành tinh và mỏ quặng rải rác khắp nơi, sẽ mang đến cho bạn một cảm giác ngợp thở! Mặc dù không thể đáp xuống bất kỳ hành tinh nào bạn muốn nhưng với những nhiệm vụ bất chợt (được giao khi bạn tiến vào một vùng không gian) và chiếc xe vượt địa hình Mako, máu thám hiểm của bạn sẽ không ngừng được đẩy lên với những cuộc đọ súng bất ngờ.

Trong Kotor 2, mỗi lần làm việc mang tính kỹ thuật, như gỡ bom, chế đồ... bạn phải chuyển sang nhân vật có đầy đủ các chỉ số cần thiết. Mass Effect tiện lợi hơn, bạn chỉ cần dắt theo 1 nhân vật đồng hành có chỉ số phù hợp là đủ, chẳng cần biết nhân vật chính ra sao. Thế nên, ưu thế của Mass Effect là tạo dựng một đội hình hoàn thiện thông qua cách tăng điểm cho các nhân vật theo hướng bổ sung, hỗ trợ cho nhau trong chiến đấu và thực thi nhiệm vụ, dù tính chất của game vẫn thiên nhiều về tấn công hơn là hỗ trợ thuần túy.

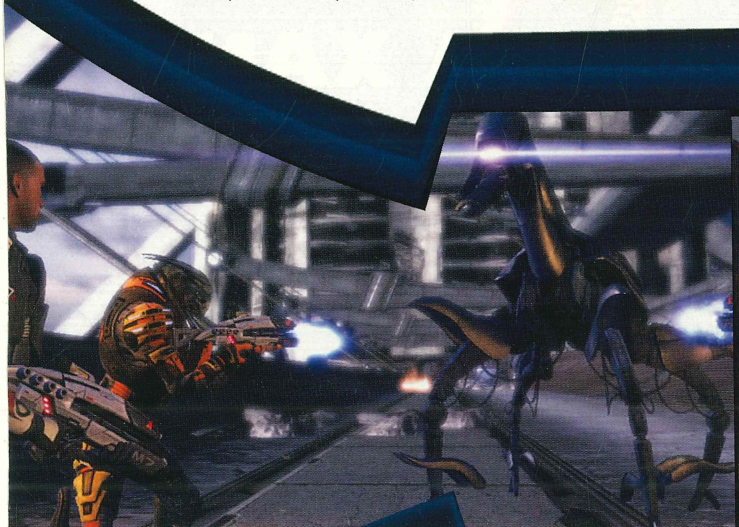
## Khá hay

Thông qua những tình tiết trong Mass Effect, vài nhân vật sẽ chấp nhận đồng hành cùng bạn. Họ có những đặc điểm, kỹ năng khác nhau, đủ sức để bạn lựa chọn và xây dựng cho mình một đội hình ba người thật ăn ý. Với bộ ba này, việc điều khiển nhóm trở thành một "kỹ xảo" mà BioWare thêm thắt vào game. Thông qua Tactics HUD (nhấn phím Space bar), bạn có thể ra lệnh cho đồng đội tấn công, phòng thủ vị trí, sử dụng kỹ năng đặc biệt... y như một trò chơi hành động chiến thuật nhóm thông thường (dĩ nhiên là bối cảnh, độ phức tạp và AI của máy thì không thể nào bì được "hàng hiệu" như Rainbow Six hay Brothers in Arms).

Về vũ khí, người chơi được sử dụng 4 loại là súng ngắn, súng trường, shotgun và bắn tỉa. Cũng tùy theo dạng nhân vật mà trang bị súng có thể khác nhau (nếu sai, game sẽ hiện nhắc nhở để bạn thay đổi). Súng không giới hạn đạn, nhưng bị giới hạn về độ nóng khi bắn liên tục. Bạn cũng có thể trang bị áo giáp và thay đổi thường xuyên các bộ phận nâng cấp cho cả áo giáp lẫn vũ khí. Oái oăm thay, song hành cùng cấp độ của nhân vật lại là cấp độ của vũ khí và trang thiết bị, chứ không phải là cấp độ của quái vật. Thi thoảng mới có vài đối thủ xứng tầm để nhóm đối phó, còn lại đa phần là những tên "tép riu" xuất hiện theo từng đám đông, nhưng nếu để cho chúng có cơ hội tiếp cận thì chuyện gì cũng có thể xảy ra!

Mừng cho BioWare đã thực hiện tốt công việc của mình với Mass Effect khi chuyển từ Xbox 360 sang PC. Một game nhập vai kết hợp yếu tố đấu súng – thử thách không quá khó, nhưng đáng quan tâm.

**HOÀNG KIM**



# THE INCREDIBLE HULK

# NGƯỜI KHỔNG LỒ DA XANH

Giới hạn phần cứng là nguyên nhân khiến các bản game trên các nền máy handheld như PSP, Nintendo DS (NDS) luôn bị đánh giá thấp hơn trên Wii, PS3 hay Xbox 360 dù khai thác chung một thương hiệu. Tuy nhiên, không ít nhà phát triển game đang cố gắng thay đổi suy nghĩ này mà bản game The Incredible Hulk (TIH) do SEGA phát hành cho NDS đầu hè này là trường hợp tiêu biểu.

Rời bỏ môi trường 3D rộng rãi được phô diễn trên console, TIH trên NDS quay trở lại kiểu chơi đi cảnh 2D truyền thống. Điều này đồng nghĩa khả năng biểu diễn sức mạnh của chàng khổng lồ da xanh của bạn giờ đây sẽ bị lược giảm đáng kể. Bạn sẽ chẳng còn cơ hội đu người qua lại trên các nóc nhà cao chọc trời, thỏa sức vùng vẫy giữa thành phố rộng lớn trước sự đeo bám, săn đuổi quyết liệt của quân đội... Nhưng nếu vội đánh giá TIH chỉ là sản phẩm ăn theo phim thì bạn đã lầm.

Cái hay của phiên bản NDS chính là độ thử thách của trò chơi được nâng lên rất nhiều. The Hulk không còn khả năng tự hồi máu như các phiên bản console nữa. Mặt khác, thanh sức khỏe của siêu anh hùng được quản lý rất ngặt, không còn "thả ga" như trước. Chỉ cần vài phát đạn là có thể lên đường bất cứ lúc nào. Vì lẽ này, trong game xuất hiện thêm các túi cứu thương. Tất nhiên để hạn chế người chơi lạm dụng, các túi cứu thương này được phân phát rất hạn chế.

Ngoài những đòn tấn công đơn giản, The Hulk còn được trang bị thêm tuyệt chiêu sát thủ (kích hoạt bằng phím X) giúp anh có thể bất tử tạm thời đồng thời càn quét nhiều đối phương cùng lúc. Nhưng để kích hoạt được tuyệt chiêu này, người chơi phải tích lũy năng lượng qua việc phá hủy các chướng ngại vật, hạ đối phương hoặc nạp các viên năng lượng trên đường. Tuy nhiên, nếu không thích lệ thuộc quá nhiều vào tuyệt chiêu này bạn có thể tìm các vệ tinh bí mật để làm bệ phóng. Lúc này chỉ cần nhấn phím A, The Hulk sẽ lấy vệ tinh làm điểm tựa để thực hiện những cú nhảy, phóng với tốc độ cực nhanh về phía đối phương khiến chúng không kịp trở tay.

Do là game dành cho hệ cầm tay nên thời lượng chơi của TIH khá ngắn, chỉ cô đọng trong 30 màn chơi, nhưng mỗi màn chơi chỉ cần tập trung vài ba phút là có thể hoàn thành. Nếu như các cảnh chơi bình thường được thiết kế tương đối lắt léo thì những màn đấu trùm lại quá dễ dàng - chỉ cần "chịu đấm ăn xôi" là có thể vượt qua nhanh chóng. Giá trị chơi lại (replay) của TIH không cao dù nhà sản xuất đã cố gắng thêm vào những phụ lục ẩn như thay đổi vẻ ngoài của The Hulk bằng những huy hiệu nằm ẩn trong màn chơi và phần chơi mạng hỗ trợ hai người. Nhưng chính cách chơi tuyến tính và quá đơn giản nên sẽ khó thuyết phục game thủ chịu khó "replay".

Dù chỉ được xem là game tầm trung để chơi qua mùa nhưng nếu so sánh với các bản chơi khác trên console, thì TIH trên NDS vẫn có nhiều nét sáng giá hơn hẳn

**THÀNH TRUNG**

| THE INCREDIBLE HULK | |
|---|---|
| PHÁT HÀNH | Sega |
| PHÁT TRIỂN | Amaze |
| THỂ LOẠI | Hành động |
| HỆ MÁY | NDS, PS2, Wii, X360, PS3 |
| NGÀY PHÁT HÀNH | 10/06/2008 |
| ESRB | Everyone |

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

**ƯU**

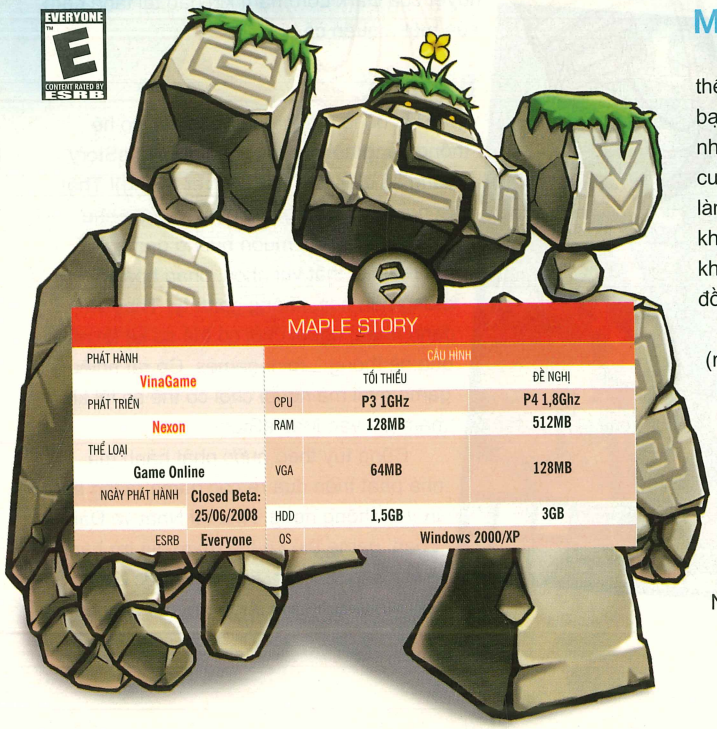
- Màn chơi được thiết kế tốt.
- Độ thử thách cao hơn các bản console.

**KHUYẾT**

- Những trận đánh trùm quá dễ.
- Thời lượng chơi quá ngắn.
- Giá trị chơi lại ít.

Từ giờ trở đi, bạn có thể khám phá thế giới mà trước đây chưa bao giờ đặt chân đến - một thế giới tràn ngập những sinh vật kỳ lạ, những trang phục đẹp mắt và cả những phụ kiện độc đáo...

# Thế Giới Kỳ Thú MapleStory

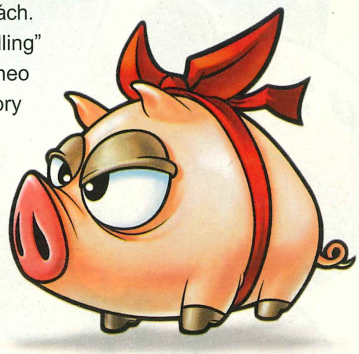


| MAPLE STORY | | | |
|---|---|---|---|
| PHÁT HÀNH | | CẤU HÌNH | |
| VinaGame | | TỐI THIỂU | ĐỀ NGHỊ |
| PHÁT TRIỂN | CPU | P3 1GHz | P4 1,8Ghz |
| Nexon | RAM | 128MB | 512MB |
| THỂ LOẠI | VGA | 64MB | 128MB |
| Game Online | | | |
| NGÀY PHÁT HÀNH | HDD | 1,5GB | 3GB |
| Closed Beta: 25/06/2008 | OS | Windows 2000/XP | |
| ESRB Everyone | | | |

## Màu sắc và vui nhộn!

Ban đầu, có thể chỉ mình bạn đơn thương độc mã khám phá thế giới mới này, nhưng một điều tôi đoan chắc không bao lâu sau, bạn sẽ có những người bạn "đồng cam, cộng khổ" để cùng chia sẻ những niềm vui, nỗi buồn. MapleStory không chỉ là nơi bạn "cày cuốc" để thăng cấp, mà còn là nơi giúp bạn thư giãn sau những giờ làm việc hay học tập căng thẳng. Cũng như các game nhập vai khác, bạn sẽ có lúc mệt mỏi bởi những trận chiến miệt mài, gian khổ thì thế giới này cũng sẵn nơi chốn bình yên với những đồng cỏ trải dài, vỗ về các lữ khách.

Tuy là game "2D side-scrolling" (một thể loại game dàn cảnh theo hàng ngang) nhưng MapleStory đã chiếm được sự ưu ái của game thủ từ khắp nơi trên thế giới. Bạn có thể nhập cuộc rất dễ dàng, học các kỹ năng và cả những lệnh thông qua các NPC tại Maple Island – thao



trường của bất kỳ chiến binh nào. Sau khi thông thạo các "bài học" cơ bản, bạn sẽ lên tàu, chuyển sang Victoria Island – và cuộc hành trình bắt đầu... MapleStory sở hữu những lớp nhân vật với hình ảnh xinh xắn và phong cách đáng yêu cùng một kho vật phẩm đồ sộ và các đại diện nhân vật "ngầu hết biết". Không thể không yêu những nhân vật "nhìn thấy ghét" trong Maple Story!

## Các lớp nhân vật

Để bắt đầu phiêu lưu vào thế giới MapleStory, người chơi sẽ được xếp vào loại... người mới. Đây là cấp đầu tiên mà người chơi sẽ hóa thân vào thế giới MapleStory. Dĩ nhiên, bạn chỉ có thể sử dụng những điều cơ bản nhất như đi bộ, nhảy, leo trèo và "quơ quơ" vũ khí! Một khi đã đạt cấp độ yêu cầu, người mới sẽ phát triển sang một hướng mới tùy chọn trong 4 nghề chính của game.

Nếu có máu binh nghiệp, bạn có thể thích hợp với vai chiến binh. Để bắt đầu, bạn phải đến Perion tại phía bắc Victoria Island. Sau khi nói chuyện với Balrog, ông ta sẽ phong bạn thành "chiến binh tiềm năng". Vũ khí của lớp nhân vật này khá phong phú, từ kiếm, rìu, giáo và cả búa chú nếu bạn theo hướng Dark Knight. Lên cấp cao hơn, bạn có thể chọn phát triển binh nghiệp theo 3 hướng: fighter, page và spearman. Nói đến chiến binh, ai cũng có thể hình dung đây là nhân vật sử dụng những đòn tấn công mạnh mẽ và đẹp mắt, bên cạnh đó là sức chịu đựng dẻo dai, bền bỉ. Nhìn chung, con đường trở thành một chiến binh thực thụ đầy gai góc cho bất kỳ ai!

Nhưng đã lỡ mê Harry Porter thì bạn có thể chọn nghề phù thủy. Có lẽ đây là lớp nhân vật có yếu tố sát thương vật lý thấp nhất nhưng đừng vội coi thường sức mạnh siêu nhiên của phù thủy. Họ chuyên luyện tập theo các phép thuật cổ đại bí ẩn, vì thế sức mạnh ý chí luôn được phù thủy đặt lên hàng đầu. Suốt ngày chỉ biết nghiên cứu phép thuật nên sức khỏe không thể nào bì được với chiến binh, nhưng với gậy thần và trượng, phù thủy có thể đánh gục bất kỳ đối thủ nào trong chớp mắt. Để bắt đầu con đường pháp sư, bạn phải đi đến Ellina - khu rừng phía đông Victoria Island và "bàn bạc" với Grendel để được cấp "giấy chứng nhận". Phù thủy cũng được chia theo 3 nhánh chính là wizard (lửa/độc), wizard (băng/sét) và cleric.

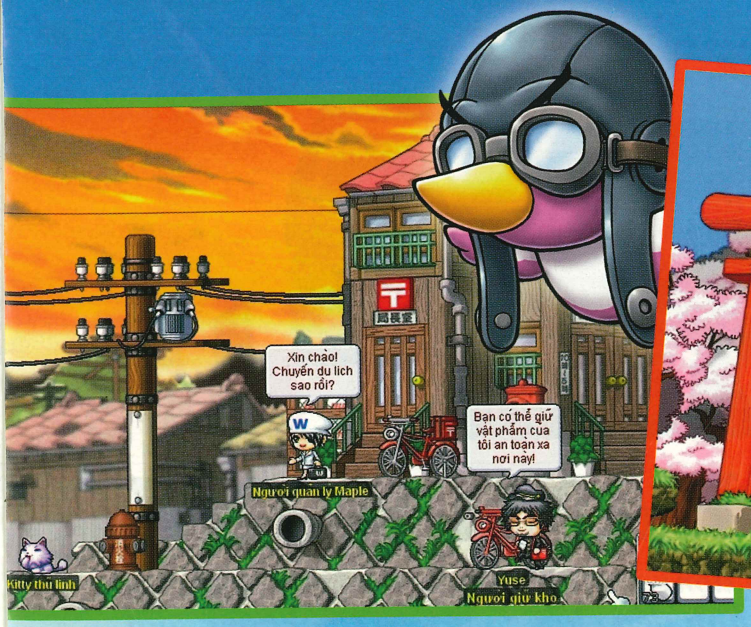
Vẫn chưa tìm được vai phù hợp ư? Làm cung thủ vậy. Đây là những chiến binh được huấn luyện kỹ càng, với đôi tay "thần kỳ" cùng ánh mắt "sắc bén", họ là những đối thủ đáng gờm trong tấn công từ xa. Không chỉ dùng cung lợi hại, kiếm hay rìu đôi khi cũng được cung thủ "xài tạm" trong các tình thế cấp bách. Họ có khả năng né tránh cực kỳ điêu luyện, các đấu thủ phải thật vất vả mới sát thương được các cung thủ. Bên cạnh đó, họ tận dụng các loại giáp nhẹ để phát huy độ chính xác trong các đòn tấn công. Khác với 2 lớp nhân vật trước, cung thủ chỉ có hai hướng chính để phát triển sau khi kết thúc hướng nghiệp đầu tiên: hunter và crossbow man.

Thế giới nào cũng có đủ các cực. Vì thế, bạn nên biết trong Maple cũng có du hiệp (Thief). Nhân vật này ẩn nấp, ra đòn gọn gàng. Tất cả những yếu tố mà lớp nhân vật này cần là may mắn và chính xác. Vũ khí chủ yếu là dao găm và móng vuốt. Để có thể tồn tại, họ phải tập luyện các kỹ năng ẩn nấp kín đáo và tốc độ cực kỳ nhanh nhẹn. Do phải di chuyển với tốc độ nhanh, không gây tiếng động để tránh bị phát hiện, lớp nhân vật này sử dụng các loại quần áo nhẹ với gam màu tối và thường ít gây chú ý nơi công cộng. Hai hướng chính mà lớp nhân vật này có thể phát triển là assasin và bandit. Muốn học nghề, bạn phải đến Kerning City tại miền tây Victoria Island. Bạn sẽ tìm được sào huyệt của Dark Lord nằm kín đáo tại tầng hầm của một... quán cà phê.

## Bất ngờ

Mặc dù là một game nhập vai, có hệ thống bang hội hẳn hoi, nhưng MapleStory không có chế độ... PK (Player Killing)! Thật bất ngờ phải không các bạn? Dường như nhà phát triển chỉ muốn hướng game thủ đến thế giới thật vui nhộn, chan hòa và không hằn học, không ganh tỵ. Thay vì đánh nhau, người chơi có thể so kè tài năng qua hệ thống... mini-games. Có rất nhiều game mini mà người chơi có thể so tài khi tham gia vào MapleStory.

Cũng tùy theo nước phát hành mà nhà phát triển đưa ra các game mang tính truyền thống riêng. Như tại Nhật và Đài Loan, game thủ có thể tham gia trò banh Pachinko. Sau khi khi mua được banh Pachinko ở "items shop", người chơi sẽ



cùng bạn bè đua tài xem ai đưa banh vào mục tiêu nhanh nhất.

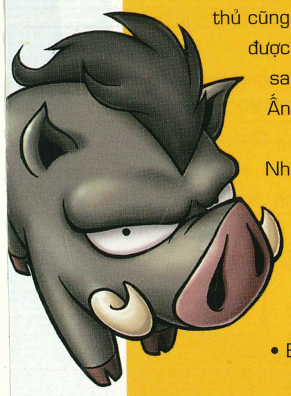
Hay với trò chơi câu cá, người chơi sẽ phải làm một nhiệm vụ đặc biệt. Sau khi hoàn thành nhiệm vụ, người chơi sẽ sở hữu được bộ đồ lặn. Khi mặc vào, game thủ có thể chuyển đến bản đồ Aqua, "công việc" còn lại là bắt càng nhiều cá càng tốt...

## Thế giới kỳ thú chờ đón...

Với hình ảnh xinh đẹp, các bạn sẽ học được nhiều điều, thưởng lãm các quang cảnh thú vị, tự mình giương buồm ra khơi tiến về các hòn đảo và tạo ra nhiều cột mốc đáng nhớ cho cuộc hành trình gian nan nhưng đầy thú vị của mình. Bạn sẽ dần nhận ra mình đã "kết" Maple Story lúc nào không biết. Được biết, MapleStory đến Việt Nam phục vụ game thủ hoàn toàn miễn phí! Ngoài các yếu tố, tính năng đã có mặt trong các trò chơi online khác, MapleStory còn có vô vàn game mini, những sự kiện đa dạng, và một lượng lớn hình nền chuyển đổi thời gian...

Nếu bạn là mẫu người thích khám phá thế giới khác lạ, hãy thử thâm nhập Maple Story!

**THANH TRƯỜNG**



MapleStory ra đời lần đầu tiên tại quê nhà Hàn Quốc từ cuối tháng 04/2003. Vừa qua, game thủ MapleStory trên toàn thế giới đã tổ chức lễ sinh nhật khá linh đình cho game. Hiện tại, MapleStory đang thu hút được hơn 85 triệu thành viên trên thế giới. Riêng tại Bắc Mỹ, hơn 5,9 triệu game thủ cũng "bị" MapleStory hấp dẫn. Tính luôn Việt Nam, game đang được phát hành trên 25 quốc gia khắp các châu lục. Được biết, sau Việt Nam, MapleStory đang lên kế hoạch "xâm lăng" Ấn Độ và Tây Á.

Những con số biết nói:

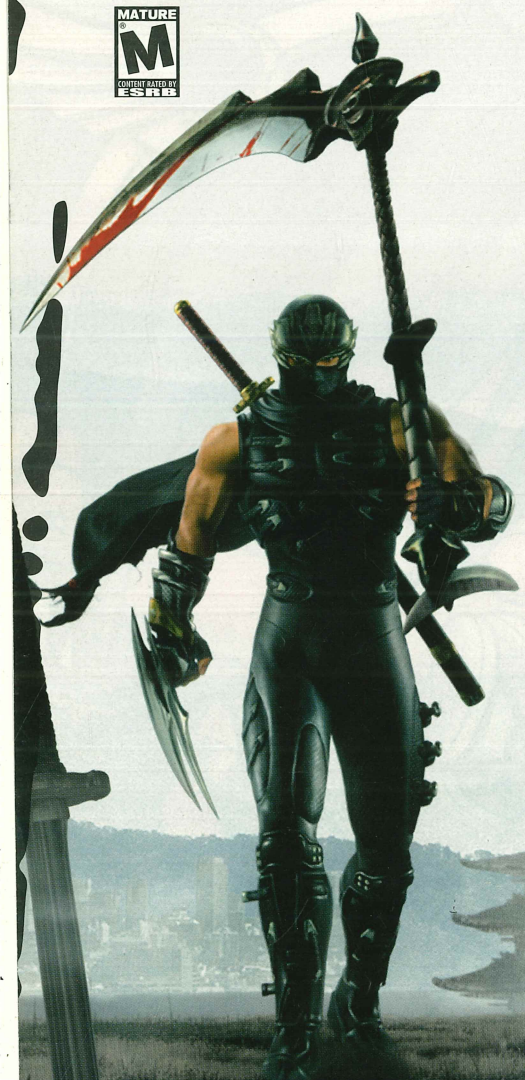
- Hàn Quốc (tính từ lúc ra đời): 14 triệu game thủ đăng ký.
- Nhật Bản (từ 11/2003): hơn 9 triệu game thủ đăng ký.
- Trung Quốc (từ 12/2004): có đến 25 triệu game thủ đăng ký.
- Đài Loan (từ 07/2005): có 3,5 triệu game thủ tham gia.
- Thái Lan (từ 08/2005): có 550.000 game thủ đăng ký.
- Bắc Mỹ (từ 05/2005): 3,5 triệu game thủ đăng ký.

Tại hội chợ E3 năm 2006, nhà phát triển Nexon cho biết sẽ phát hành MapleStory cho hệ máy Nintendo DS. Dĩ nhiên, MapleStory DS vẫn dựa trên phong cách chơi giống như trên PS và điều này đồng nghĩa với việc bạn có thể chơi Maple Story Online bằng Nintendo DS. Game dự kiến sẽ phát hành cuối năm 2008.

# NINJA GAIDEN II

# SIÊU NINJA HÀNH ĐỘNG

***Ninja Gaiden 2 sẽ trở thành game hành động xuất sắc về mọi mặt? Với những màn hành động cực kỳ mạnh mẽ và nhanh đến chóng mặt, có thể không quá lời khi khẳng định Ninja Gaiden 2 đã tạo nên những chuẩn mực mới trong dòng game hành động cận chiến góc nhìn ngôi thứ 3, mà những đối thủ nặng ký khác sẽ phải "học hỏi".***



Một trong những game độc quyền cho Xbox, khiến các game thủ sở hữu hệ máy này rất tự hào, chính là tựa game hành động tuyệt vời Ninja Gaiden, ra mắt năm 2004. Được Tecmo hồi sinh từ thương hiệu game đã có từ năm 1988 trên NES, Ninja Gaiden phiên bản 2004 (NG 1) qua bàn tay "nhào nặn" của nhóm phát triển Team Ninja, đã trở thành một hiện tượng khi được đánh giá rất cao về mọi mặt, từ lối chơi, đồ họa cho đến cả độ khó "không game nào bằng".

## CUỘC PHIÊU LƯU MỚI CỦA CHÀNG SIÊU NINJA

Sau khi "tung hoành" chán chê trên Xbox với NG 1 và bản mở rộng NG Black, Tecmo quyết định đưa chàng siêu ninja Ryu Hayabusa "ngao du sơn thủy" qua các hệ máy khác, với các bản NG Sigma trên PS3 và NG Dragon Sword trên Nintendo DS và đều được game thủ đón nhận nồng nhiệt. Nhưng cho dù có đi đâu, "mái nhà" chính của NG vẫn là các hệ máy của Microsoft. Nên cũng không quá ngạc nhiên khi Team Ninja tung ra Ninja Gaiden 2, sản phẩm độc quyền cho Xbox 360.

| NINJA GAIDEN 2 | |
|---|---|
| PHÁT HÀNH | Microsoft Game Studios |
| PHÁT TRIỂN | Team Ninja |
| THỂ LOẠI | Hành Động |
| HỆ MÁY | Xbox 360 |
| NGÀY PHÁT HÀNH | 03/06/2008 |
| ESRB | Mature |

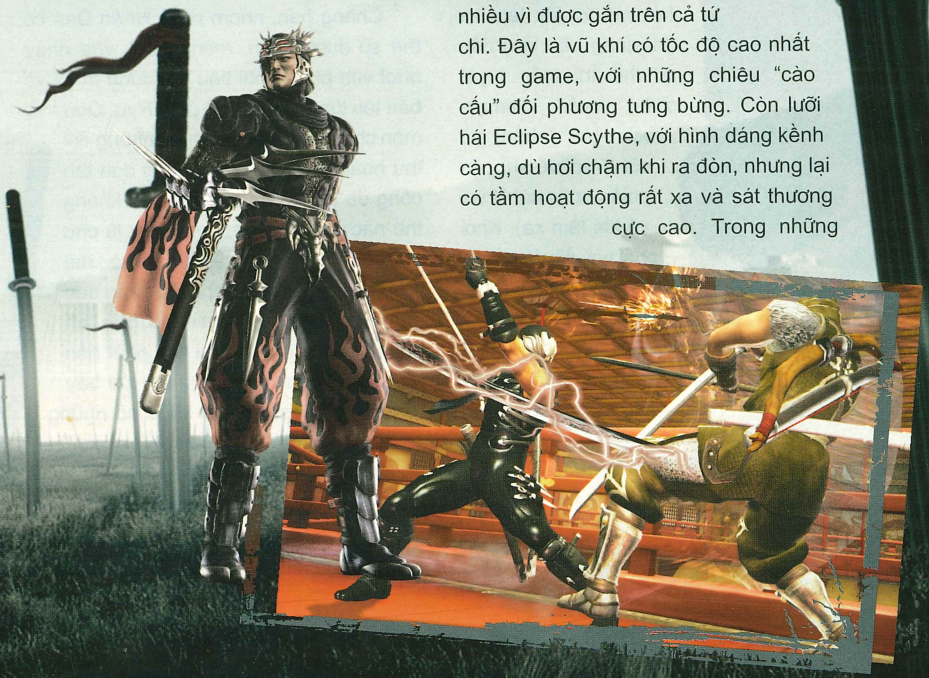
Mọi chuyện bắt đầu từ một đêm thanh bình tại thành phố Tokyo tương lai, khi cửa hàng của ông lão thợ rèn Muramasa đón tiếp cuộc viếng thăm của một nữ đặc vụ tự xưng là Sonia. Cô đem đến một thông tin không mấy tốt lành để truyền đạt cho Ryu Hayabusa, truyền nhân phái Ninja Rồng. Theo lời Sonia, kẻ thù truyền kiếp của phái Ninja Rồng là môn phái Ninja Nhện Đen, cầm đầu bởi chưởng môn Genshin, đang câu kết với bè lũ quái vật Fiend hùng mạnh, nhằm thực hiện kế hoạch hồi sinh siêu quái vật Archfiend, phục vụ cho mưu đồ thống trị thế giới. Việc này đòi hỏi Ryu phải hành động ngay lập tức, vì bí mật then chốt để hồi sinh Archfiend hiện do chính môn phái Ninja Rồng của anh nắm giữ...

## LỐI CHƠI HOÀNH TRÁNG, KHỐC LIỆT

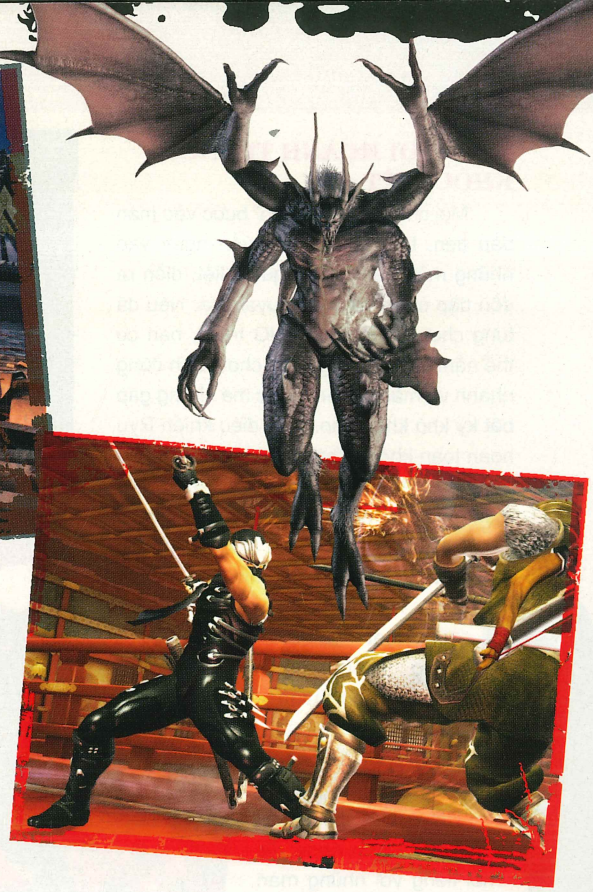
"Mới chân ướt chân ráo" bước vào màn đầu tiên, bạn lập tức bị cuốn ngay vào những màn hành động quyết liệt, diễn ra dồn dập cùng với Ryu Huyabusa. Nếu đã từng chơi qua các bản NG trước, bạn có thể nắm bắt được ngay lối chơi hành động nhanh và mạnh quen thuộc mà không gặp bất kỳ khó khăn nào. Việc điều khiển Ryu hoàn toàn không khác biệt, cũng là những đòn tấn công theo hai mức thường và mạnh, đỡ đòn, né tránh hay nhảy nhót liên tục để thoát khỏi vòng vây. Những thao tác trên rất trực quan và dễ thực hiện nên dù bạn mới làm quen với loạt game, cũng không hề khó khăn để thành thục ngay trong những phút đầu tiên "lâm trận".

Ryu Hayabusa, từ bản NG 1 trên Xbox, đã nổi tiếng với những màn hành động nhanh gọn, mạnh mẽ với những chiêu thức rất ấn tượng. Ninja Gaiden 2 không những kế thừa thành công khía cạnh này mà còn cải tiến, nâng cấp vượt bậc. Lần này, các chiêu thức, đòn thế của chàng siêu ninja không thể chỉ gói gọn trong hai từ "nhanh" và "mạnh" nữa mà phải thay bằng "hoành tráng" và "khốc liệt". Mỗi đường kiếm, mỗi nhát chém của Ryu đều để lại những sát thương rõ nét trên người đối thủ, thậm chí, đa số trường hợp, sau khi giao chiến, đều "thăng thiên". Trong NG 2, Ryu có thêm một kỹ năng mới cực kỳ ấn tượng: Obliteration Tenchnique. Chiêu thức này có thể gọi nôm na là "kết liễu". Với mỗi vũ khí, tùy vị trí tương quan với đối thủ, Ryu có thể tung ra các đòn kết thúc rất đa dạng và đẹp mắt. Khó có thể diễn tả cụ thể bằng lời văn, mà chỉ có thể gói gọn trong những tính từ "nặng đô" như: ấn tượng, hoành tráng, khủng khiếp, ác liệt,... Còn nếu so với những game tiêu biểu khác như God of War hay Mortal Kombat, vốn là các game nổi tiếng với các màn "kết thúc" đối thủ, có thể tôn NG 2 làm "sư phụ" về mức độ hoành tráng và khốc liệt.

Ngoài thanh kiếm báu bất ly thân Dragon Sword, Ryu có thể sử dụng rất thành thạo nhiều vũ khí khác. Game cung cấp cho bạn gần cả chục loại vũ khí khác nhau, cả mới lẫn cũ. Những "người quen cũ" từng song hành với Ryu bao gồm cặp liềm Vigoorian Flails trong NG 1, cây trường côn Lunar trong NG Black, hay cặp song kiếm Dragon's Claw và Tiger's Fang được giới thiệu trong NG Sigma. Bên cạnh đó, Team Ninja cũng không quên giới thiệu nhiều loại vũ khí hoàn toàn mới, như chiếc liềm nối dây xích Kusari-gama hay cặp dùi cui Tonfa…



Tuy nhiên, những "lính mới" ấn tượng nhất chỉ có thể là bộ móng vuốt Falcon's Talons và chiếc lưỡi hái khổng lồ Eclipse Scythe. Bộ móng vuốt, khi được trang bị, trông Ryu chẳng khác gì chàng "người sói" Wolverine trong X-Men nhưng dữ dằn hơn nhiều vì được gắn trên cả tứ chi. Đây là vũ khí có tốc độ cao nhất trong game, với những chiêu "cào cấu" đối phương tưng bừng. Còn lưỡi hái Eclipse Scythe, với hình dáng kềnh càng, dù hơi chậm khi ra đòn, nhưng lại có tầm hoạt động rất xa và sát thương cực cao. Trong những



môi trường chật hẹp, hầu như không có đối thủ nào tiếp cận được Ryu mà không bị lưỡi hái "hỏi thăm sức khỏe".

Không chỉ có cận chiến, bạn còn được cung cấp một lô vũ khí tầm xa nhưng hầu hết đều quen thuộc như cung tên, phi tiêu ngôi sao, phi tiêu nổ hay phi tiêu Windmill có thể bay về như Boomerang. Thay đổi duy nhất trong nhóm vũ khí này chính là khẩu súng bắn lao dưới nước. Ryu được trang bị hẳn khẩu súng sáu nòng, tốc độ bắn rất nhanh, lượng đạn vô tận, nên dù trong môi trường nước kém linh hoạt, không một kẻ nào có thể đe dọa được chàng ninja.

Các tinh chỉnh cần thiết cũng được thêm vào, như hồng tâm đã xuất hiện khi bắn cung, tính năng tự động ngắm mục tiêu; một điểm cải tiến khác rất hay là cùng với vũ khí cận chiến, hầu hết các vũ khí tầm xa (trừ súng bắn lao) đều có thể thi triển tuyệt chiêu "cuối" Ultimate Technique (nhấn giữ nút Y với vũ khí cận chiến hoặc nút B với vũ khí tầm xa). Khỏi phải nói, đây là những chiêu thức hoành tráng, đẹp mắt nhất trong game và đương nhiên, có thể gây sát thương cực lớn cho bất kỳ nạn nhân nào hứng phải (kể cả trùm).

Các chiêu nhẫn thuật Ninpo cũng có nhiều thay đổi. Lần này, chỉ còn mỗi chiêu lửa Inferno được giữ nguyên, còn lại là những chiêu thức hoàn toàn mới, đẹp mắt và hiệu quả hơn các phép Ninpo trong NG 1 khá nhiều. Hơn nữa, trong lúc thi triển, bạn có thể xoay camera tự do để Ryu tung chiêu vào bất cứ kẻ nào, rất thích hợp để "dành tặng" cho các đối thủ "khó xơi" hơn là "phí của" vào lũ quái nhép xung quanh.

## ĐỐI THỦ NÀO "DỄ XƠI"?

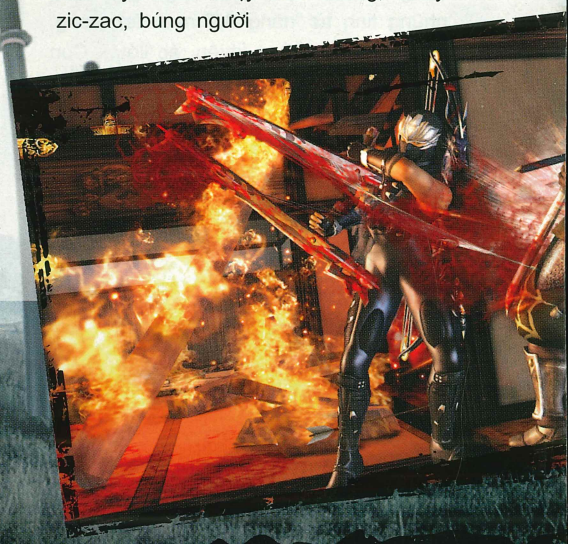
Dòng game Ninja Gaiden có một điểm nổi tiếng… không mấy dễ chịu. Đó là độ khó rất cao. Và dĩ nhiên Ninja Gaiden 2 cũng không ngoại lệ. Điều tuyệt vời là độ khó dù cao nhưng rất hợp lý và thử thách thực sự chứ không gây mất cân bằng vô lý như nhiều game khác (kẻ thù dù chậm và "ngu" nhưng "máu" cực trâu chẳng hạn). Các đối thủ bạn gặp trong game đều xứng tầm với Ryu khi tất cả đều rất linh hoạt, mạnh mẽ và đòn chiến đấu rất đa dạng.

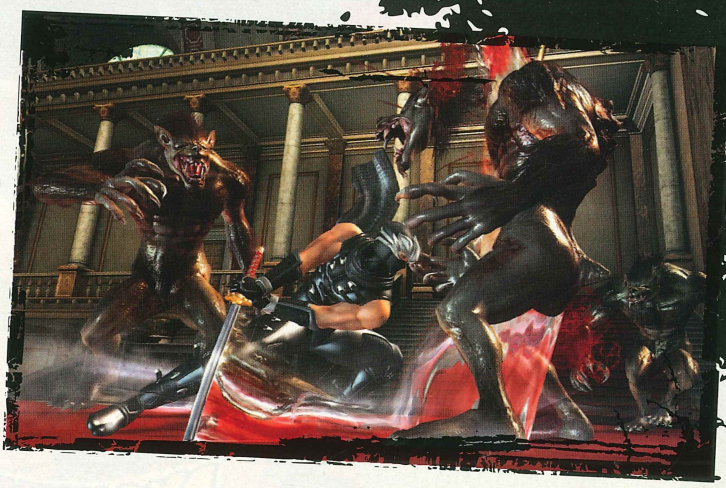
Chẳng hạn, nhóm ninja Nhện Đen có thể sử dụng kiếm, móng vuốt, vừa nhảy nhót vừa phóng phi tiêu nổ, đứng từ xa và bắn tên lửa như mưa về phía Ryu. Qua mỗi màn chơi, game lại giới thiệu những đối thủ hoàn toàn mới, với những đòn tấn công đa dạng đặc sắc mà bạn không thể nào ngờ tới. Điển hình như lũ chó săn, chúng không cắn đâu nhé, mà ngậm sẵn các kunai (phi tiêu dạng dao găm) và xông vào chém lia lịa, bọn lính dùng súng phóng lựu thì mỗi phát bắn lại tung ra đến… 5, 6 quả tên lửa bay ra tứ phía, lũ ma sói to khỏe có những cú đấm "nổ đom đóm" còn những con bọ ngựa khổng lồ lướt như bay cả trên cạn lẫn dưới nước, chực chờ "xả" tới tấp với hai chi trước sắc như dao.

Đỉnh điểm của những pha chiến đấu chính là những màn đấu trùm. Có thể nói đây luôn là những màn đối đầu hấp dẫn và thử thách tột cùng; rất hoành tráng, với những đối thủ to gấp hàng chục lần chàng ninja của chúng ta. Dường như để tăng thêm độ thử thách và căng thẳng, Team Ninja đã gia tăng đáng kể các màn "đụng trùm": hiếm gặp những màn chỉ một, mà thường là 2 đến 3 trận đụng độ, nhiều khi liên tiếp nhau! Về cuối game, con số này còn hơn nữa, tạo nên thử thách rất lớn, cho dù bạn chơi ở cấp độ dễ nhất.

## TUY DỄ NHƯNG VẪN KHÓ

Có thể thấy ngay, tiêu chí của Team Ninja khi thực hiện NG 2 là hướng các game thủ đến những màn hành động nhiều hơn là phiêu lưu giải đố. Vẫn còn đó những khả năng linh hoạt và ấn tượng của Ryu như chạy trên tường, nhảy zic-zac, búng người





qua lại giữa các khe hẹp hay chạy… trên mặt nước. Tuy nhiên, những thử thách này được thiết kế rất dễ thấy và dễ thực hiện. Cùng với đường đi trong từng màn tuy dài hơn so với NG 1 nhưng lại khá tuyến tính, nên bạn sẽ không cần bận tâm mấy vào chuyện tìm đường và có thể "toàn tâm toàn ý" cho những trận chiến diễn ra liên tục.

Mức độ tìm đường, giải đố được tinh giảm, kể cả độ khó của game cũng được "giảm tải" nốt. Thanh máu của Ryu được thiết kế khá đặc biệt, khi bị dính đòn, lượng sức khỏe giảm xuống nhưng sẽ hồi phục một phần ngay sau khi Ryu diệt hết đối thủ trong cảnh. Phần còn lại (màu đỏ) là những vết thương không thể tự phục hồi và phải "trông cậy" vào các loại dược thảo, ngũ cốc chữa thương đem theo. Chưa hết, các pho tượng rồng để lưu game, không những được phân bố khá nhiều, mà còn giúp hồi phục đầy đủ lượng máu đã mất. Tuy nhiên, không phải vì vậy mà game trở nên dễ hơn nhiều đâu nhé: mỗi món đồ phục hồi chỉ có thể đem theo mỗi loại 3 món và mỗi tượng rồng chỉ "cấp cứu" được 1 lần. Công bằng mà nói, những thay đổi này chỉ khiến game thủ thấy "dễ thở", bớt căng thẳng hơn thôi. Bạn đừng mong độ khó giảm đi đáng kể, khi mà lượng đối thủ trong NG 2 đông hơn, mạnh hơn và… liều mạng hơn gấp nhiều lần trong NG1.

## NHIỀU CẢI TIẾN NHƯNG...

"Đổ bộ" lên Xbox 360, đương nhiên NG 2 cũng có những cải tiến kỹ thuật đáng kể. Tất cả đều được nâng cấp và trau chuốt hơn nhiều so với trên Xbox. Môi trường đa dạng, rộng lớn hơn, nhân vật chi tiết, bóng bẩy hơn, và đặc biệt là các động tác diễn hoạt nhanh nhẹn, uyển chuyển và giống thật hơn trước rất nhiều. Giao diện cũng được cải tiến, với menu quản lý vật dụng đẹp hơn hẳn. Các đoạn phim "cắt cảnh" (cut-scene) dựng bằng engine 3D của game (thay vì CG như trước) cũng hay hơn với nhiều tình tiết hấp dẫn cùng các nhân vật được lồng tiếng đầy cá tính.

Ngoài ra, tính năng truy cập nhanh vật dụng qua danh sách nhỏ dưới góc trái màn hình ngay trong khi hành động, vốn được giới thiệu trong bản NG Sigma cũng "không quên" có mặt trong NG 2, giúp bạn chủ động và nhanh chóng chọn vật dụng, vũ khí cần thiết trong các pha đối đầu nảy lửa. Cuối cùng, không thể không nhắc đến khả năng "quay phim" bằng tùy chọn Ninja Cinema. Khi kích hoạt, tất cả các màn trình diễn của bạn khi chơi sẽ được lưu lại trọn vẹn để xem lại bất cứ lúc nào nhằm "khoe chiến tích" với bạn bè, chia sẻ qua mạng Xbox Live, hay tự thưởng thức những giây phút "xuất thần".

Với hàng loạt cải tiến đáng giá và hấp dẫn, chắc chắn NG 2 sẽ rất tuyệt vời nếu không vướng phải những lỗi khá nghiêm trọng về góc quay và hình ảnh. Đầu tiên là góc nhìn, về cơ bản hoàn toàn giống bản NG Black nhưng cũng vì vậy mà game cũng giữ nguyên những chuyển động camera bất hợp lý đã có. Bất ổn định và không linh hoạt, góc quay camera trở thành một thử thách khó chịu, bộc lộ rõ nhất ở những khung cảnh chật hẹp, kẻ thù đông hay những trận đụng độ với những trùm quá lớn. Bạn sẽ phải "điên đầu" khi góc nhìn thay đổi và chuyển cảnh loạn xạ, nhân vật chính thì bị che khuất mất tiêu.

Đồ họa của game dù được nâng cấp, nhưng thực sự không phải là cải tiến triệt để. Đây đó bạn có thể bắt gặp những khung cảnh khá yếu về độ chi tiết, trông không khác biệt bao nhiêu so với các phiên bản cũ. Không những vậy, thỉnh thoảng game vẫn mắc phải những lỗi đồ họa kỳ cục như kẻ thù đi xuyên tường hay lơ lửng trên không trung. Chưa hết, bạn nên chuẩn bị tinh thần đón nhận những phân cảnh với khung hình giảm rõ rệt, cùng những khoảnh khắc dừng game chờ... Loading (nạp tiếp màn chơi). Dù không ảnh hưởng lớn đến giá trị tổng thể nhưng những lỗi khó chịu này cũng làm giảm hứng thú của game thủ.

Như đã nói, nếu xử lý triệt để các lỗi về góc quay và đồ họa, chắc chắn Ninja Gaiden 2 sẽ đương nhiên trở thành game hành động xuất sắc về mọi mặt. Với những màn hành động cực kỳ mạnh mẽ, ấn tượng và nhanh đến chóng mặt, có thể không quá lời khi khẳng định Ninja Gaiden 2 đã tạo nên những chuẩn mực mới trong dòng game hành động cận chiến góc nhìn ngôi thứ 3, mà những đối thủ nặng ký khác như Devil May Cry và God of War sẽ phải "học hỏi".

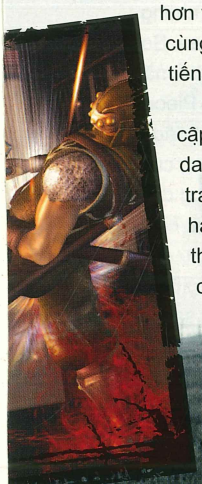
**MAI LONG**

### ƯU

- Lối chơi nhanh, mạnh và dữ dội hơn trước.
- Kho vũ khí có nhiều đổi mới rất giá trị.
- Nhiều tính năng được tinh chỉnh trực quan.
- Đối phương rất ấn tượng, mang lại thử thách lớn.

### KHUYẾT

- Góc quay camera không ổn định.
- Lỗi đồ họa và giảm khung hình đôi khi vẫn xảy ra.



**ƯU**

- Cách chơi dễ nắm bắt.
- Phần chơi theo cốt truyện được đầu tư sâu.

**KHUYẾT**

- Nhịp chơi bị ngắt quãng bởi các Drama Pieces.
- Mức độ khốc liệt của trận đánh giảm do không tương tác được với môi trường như các bản chơi trước.

DRAGON BALL Z BURST LIMIT

TEEN T

# VƯỢT QUA GIỚI HẠN

**Tuy còn thiếu khá nhiều nhân tố quan trọng để trở thành game đối kháng hàng "đỉnh" nhưng Dragon Ball Z: Burst Limit có chất lượng khá đồng đều từ cách chơi, hình ảnh đến âm thanh và đặc biệt là tên của thương hiệu manga nổi tiếng của Akira Toriyama nên vẫn rất hấp dẫn.**

Dù có lịch phủ sóng dày đặc và tập trung khai thác mạnh về chủ đề game đối kháng, nhưng các sản phẩm do Atari phát hành dựa trên bộ manga Dragon Ball Z nổi tiếng vẫn tiêu thụ đều đặn và luôn góp mặt trong danh sách bán chạy nhất. Để bảo đảm chất lượng đầu ra lẫn doanh thu từ thương hiệu "đẻ trứng vàng" này, chỉ tính riêng về đầu game đối kháng Dragon Ball Z, Atari đã "lận lưng" hơn chục nhánh do nhiều nhà phát triển khác nhau đảm nhận như Bukodai, Supersonic Warriors, Bukodai Tenkaichi... Để đánh dấu lần ra mắt đầu tiên trên next-gen console, Dragon Ball Z: Burst Limit (BL) thành viên mới nhất của đại gia đình Dragon Ball Z cũng kịp ra mắt làng game vào đầu hè này.

## CŨ MỚI ĐAN XEN

Như đã đề cập, không chỉ thu hút fan nhờ vào thương hiệu nổi tiếng, chất lượng ổn định và luôn cập nhật, bổ sung các chi tiết qua từng phiên bản là một trong những thế mạnh của các sản phẩm game đối kháng Dragon Ball Z. Cơ cấu điều khiển của BL không khác biệt nhiều so với các đàn anh trước đây. Mỗi nhân vật trong game sẽ được phân phối 4 chiêu thức cơ bản là ra đòn nhẹ, mạnh, đỡ đòn, chưởng qua bốn phím tương ứng là X, Y, A, B. Từ những phím cơ bản trên người chơi sẽ phải kết hợp với các phím định hướng (lên, xuống, trái, phải) và phản đòn RT để tạo ra hàng chục đòn thế khác biệt nhằm hạ đối phương. Dĩ nhiên, để tạo điều kiện tốt nhất cho các game thủ mới lần đầu tiếp xúc, game cung cấp hẳn phần "Tutorial" giúp nắm bắt những kĩ năng từ cơ bản đến nâng cao. Việc hoàn thành khóa học này sẽ giúp bạn chủ động nhiều hơn trong trận đấu thay vì phí thời gian vào việc đoán mò hoặc nhấn phím kiểu hên xui.

Không có được phần chơi đơn đồ sộ và đa dạng như người anh em gần đây nhất là Bukodai Tenkaichi nhưng BL lại tạo được dấu nhấn riêng nhờ Z Chronicles – phần chơi theo cốt truyện được trình bày khá mạnh lạc, hấp dẫn và có chiều sâu hơn hẳn bất kỳ phiên bản Dragon Ball Z nào trước đây với năm chương chính. Điều thú vị là trong mục chơi này bạn có thể theo dõi truyện game ở nhiều góc nhìn khác nhau từ các nhân vật chính lẫn tà đạo. Cách sắp xếp này rất tiện cho game thủ hiểu sâu nội dung chính của bộ truyện mà trước đây họ chưa có điều kiện tìm hiểu. Mặt khác, việc luân phiên điều khiển các nhân vật không theo một thứ tự nhất định hoặc theo khuôn mẫu chọn sẵn giúp người chơi đỡ nhàm, đồng thời mạch truyện không bị sượng, ngắt quãng như trước kia.

Việc đi sâu tìm hiểu cốt truyện sẽ giúp bạn mở khóa được những nhân vật ẩn của trò chơi đồng thời kích hoạt được những năng lực phi thường như khả năng biến hình, chiêu thức mới của họ vốn rất hữu dụng cho những trận đánh dài hơi về sau. Song song đó, bạn còn có thể mã hóa được các "Drama Pieces" vốn là trợ thủ rất đắc lực trong những cuộc đối đầu. Những đoạn phim cắt cảnh này sẽ tự động xen vào giữa trận đấu để sạc lại máu, tăng sức đánh, tốc độ hồi năng lượng... mỗi khi nhân vật rơi vào

| DRAGON BALL Z: BURST LIMIT | |
|---|---|
| PHÁT HÀNH | ATARI |
| PHÁT TRIỂN | Dimps Corporation/ Namco Bandai Games |
| THỂ LOẠI | Đối kháng |
| HỆ MÁY | Xbox 360 |
| NGÀY PHÁT HÀNH | 10/06/2008 |
| ESRB | Teen |

trạng thái nguy kịch hoặc bị đối phương lần lướt. Trong phần chơi Z Chronicles, tác dụng của các "Drama Pieces" sẽ phụ thuộc khá nhiều vào tình huống truyện đặt ra. Bù lại trong phần chơi đối đầu Verus, tính năng sẽ được mở thoải mái cho người chơi tùy chọn dựa vào nhân vật phụ đi hỗ trợ. Nhìn chung đây là thay đổi đáng ghi nhận của BL nhưng mặt trái của nó là nhịp chơi của bạn thi thoảng lại bị ngắt quãng hay chen ngang; xét về độ tiện ích, thoải mái thì đây chưa phải là bổ sung hợp lý lắm của nhà sản xuất.

Song song với Z Chronicles phần chơi đơn của BL còn có thêm Trial để bạn mài dũa tài nghệ bằng những trận tranh tài với máy. Điển hình như trong Survival, bạn phải trải qua 100 trận đánh nghẹt thở xếp theo độ khó tăng dần. Trong khi đó, Time Attack sẽ cho bạn đụng độ ngẫu nhiên với mười nhân vật máy khác nhau, với yêu cầu hoàn thành trận đấu càng sớm càng tốt. Cuối cùng là Battle Point nơi bạn phải phô diễn các kỹ năng ra đòn qua các trận đấu để kiếm điểm số cao nhất có thể. Nhìn chung các mục chơi này đều khá quen thuộc và nhẫn mặt các game thủ hâm mộ game đối kháng, nhưng điểm sáng của BL ở đây là dựa vào thành tích đạt được, người chơi có thể đối chiếu kết quả của mình với game thủ trên thế giới qua dịch vụ Xbox Live để "biết mình là ai". Ngoài ra, phần chơi trực tuyến cũng xuất hiện trở lại cho phép bạn thách đấu và tranh tài cùng nhiều cao thủ ở mọi lúc, mọi nơi đã giúp giá trị chơi lại của BL được đánh giá khá cao.

## THANH VÀ SẮC

"Thượng đài" trên next-gen console, nơi phần cứng vượt trội hẳn các máy chơi game đời cũ, Burst Limit được dịp khoe mình với vô vàn hiệu ứng. Ấn tượng nhất vẫn là các mô hình nhân vật được dựng theo phong cách "cel-shaded" rất bóng bẩy, đẹp mắt. Tuy nhiên, có lẽ để phóng tầm quan sát của game thủ lên mức tối đa nên các cảnh nền vật thể trong trận đấu đều ở trạng thái tĩnh và không tương tác được như xưa. Điều này làm giảm mức độ khốc liệt của các đòn đánh, đặc biệt là các tuyệt chiêu cuối của các nhân vật. Chất lượng nhạc nền khá "bắt" nhờ bám sát nhịp game khá trọn vẹn. Tuy nhiên, âm lồng tiếng thể hiện khá đơn điệu, nhiều lỗi và chưa bắt được hồn của nhân vật.

## LỜI KẾT

BL còn thiếu khá nhiều mắt xích quan trọng để trở thành game đối kháng xếp vào hàng "đỉnh", nhưng với chất lượng khá đồng đều từ cách chơi, hình ảnh đến âm thanh và đặc biệt là sở hữu tên của thương hiệu manga nổi tiếng từ tác giả Akira Toriyama nên khả năng trò chơi này tiếp tục hốt bạc cho Atari là hoàn toàn có cơ sở.

**THANH TÂM**

| METAL GEAR SOLID 4: GUNS OF THE PATRIOTS | |
|---|---|
| PHÁT HÀNH | Konami |
| PHÁT TRIỂN | Kojima Productions |
| THỂ LOẠI | Hành Động |
| NGÀY PHÁT HÀNH | 12/06/2008 |
| ESRB | Mature (M) |
| HỆ MÁY | PS3 |

# HUYỀN THOẠI SỐNG MÃI

# METAL GEAR SOLID 4

## GUNS OF THE PATRIOTS TACTICAL ESPIONAGE ACTION

Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots (MGS4), trò chơi làm hao tốn nhiều giấy mực của các tạp chí game, cuối cùng cũng ra mắt người chơi vào ngày 12/06/2008 sau nhiều lần trì hoãn. Xuất hiện đúng vào dịp kỷ niệm 20 năm ngày phiên bản đầu tiên của dòng game Metal Gear ra đời và 10 năm sau Metal Gear Solid, MGS4 đã được chính thức xác nhận là phiên bản cuối cùng xoay quanh nhân vật Solid Snake. Do đó sức hút của game cực kỳ lớn và mọi người đều muốn biết cách Hideo Kojima kết thúc câu chuyện mà ông đã tạo ra từ 20 năm trước. Và chỉ có thể nói đó là một kết thúc không thể ấn tượng hơn, xứng đáng với mọi sự mong chờ.

### CHIẾN CÔNG CUỐI CÙNG

MGS4 có bối cảnh ở mốc thời gian là năm 2014, năm năm sau sự cố "Big Shell Incident" trong MGS2. Lúc này các mối xung đột trên thế giới càng lúc càng gay gắt hơn, các cuộc chiến ác liệt diễn ra khắp nơi. Các PMC (Private Military Company - tập đoàn quân sự tư nhân) đã thay thế cho các lực lượng quân sự chính quy trong mọi hoạt động trên các chiến trường. Công nghệ nano, đặc biệt là các vi máy nano đã được cấy ghép vào các chiến binh để nâng cao sức chiến đấu cũng như kiểm soát hoạt động của họ mọi lúc, mọi nơi. Năm PMC lớn nhất gồm Praying Mantis, Otselotovaya Khvatka, Werewolf, Pieuvre Armement và Raven Sword đều chịu sự điều khiển của nhân vật đứng đằng sau là Liquid Ocelot. Mục tiêu của Liquid là tạo ra một sự kiện chấn động thế giới, kể cả thảm hoạ hạt nhân để chiếm quyền điều khiển tối cao nhằm biến thế giới thành thiên đường chiến tranh mà các chiến binh là chủ nhân uy quyền. Nhằm ngăn chặn tham vọng điên cuồng này, Roy Campbell,

***"Hoàn hảo - đó là từ xứng đáng nhất dành cho Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots. Tuyệt phẩm giới thiệu chiến công cuối cùng của điệp viên huyền thoại Solid Snake đã khép lại một thiên anh hùng ca hào hùng. Người lính già đã được nghỉ ngơi nhưng huyền thoại về anh sẽ còn sống mãi."***

lúc này làm việc cho hội đồng Bảo An Liên Hiệp Quốc (UN) chuyên giám sát hoạt động của các PMC, đã gửi điệp viên Solid Snake đến Trung Đông trong một điệp vụ tối mật nhằm tiêu diệt Liquid. Và huyền thoại Snake lại lên đường thực hiện chiến công cuối cùng, dù anh đã trở thành "rắn già" (Old Snake) do hậu quả của các vết thương trong quá khứ, tác động của virus FoxDie và nhất là quá trình lão hóa nhanh đang tấn công cơ thể. Người chơi sẽ có dịp theo chân Snake từ Trung Đông đến Nam Mỹ qua đến Đông Âu và Alaska.

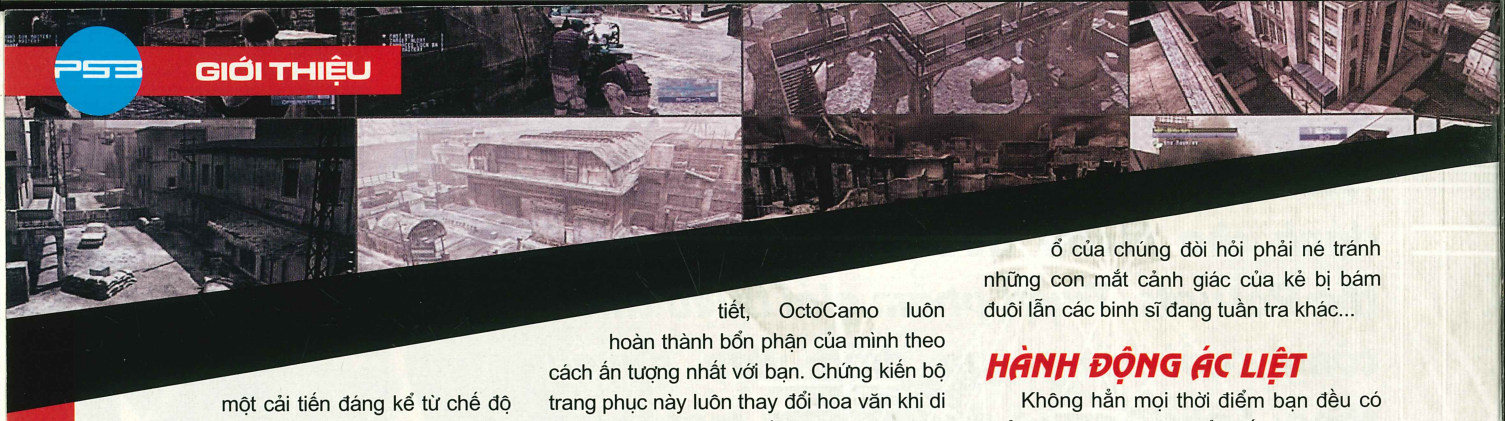
Bạn sẽ lại bắt gặp tư tưởng chủ đạo đậm chất nhân văn, phản đối chiến tranh và yêu hòa bình đã xuyên suốt dòng game này từ phiên bản đầu tiên. Game không đề cao những khía cạnh phi thường mà xoáy sâu đến những khía cạnh "con người" của các nhân vật trong game hơn, với những tình cảm buồn vui, sung sướng, sợ hãi, tình yêu và cả cái chết. Giá trị lớn lao khác mà cốt truyện trong MGS4 mang lại chính là câu trả lời rõ ràng nhất cho mọi bí ẩn từ các phiên bản trước. Để cảm nhận đầy đủ nhất, bạn nên biết qua cốt truyện của các phiên bản thuộc dòng game này từ Metal Gear 1, 2 cho đến Metal Gear Solid 1, 2, 3 và Metal Gear Solid: Portable Ops. Các nhân vật quen thuộc trong các phiên bản trước quay trở lại trong MGS4 và nhiều bí mật được giải mã, tất cả xoay quanh những con người thần bí được gọi là The Patriots. MGS4 như một sợi chỉ đỏ xâu chuỗi tất cả sự kiện, tạo thành một bức tranh hoàn chỉnh để người chơi có cái nhìn tổng thể nhất. Phải thán phục trước nghệ thuật xây dựng và dẫn dắt câu chuyện bậc thầy của ngài Kojima và các cộng sự. Không một nhân vật, không một sự kiện nào thừa! Một kịch bản hoàn hảo được hé lộ dần trong 20 năm với từng câu chuyện được đưa ra tưởng chừng như rời rạc và ít liên quan với nhau cuối cùng lại tạo thành một thể thống nhất thật chặt chẽ.

Có thể cốt truyện trong MGS4 hơi nặng nề hơn các phiên bản trước với nhiều phút giây nghẹt thở và nhiều nước mắt. Những fan đặt nặng tình cảm vào dòng game MGS sẽ cảm thấy trái tim nặng trĩu theo từng bước chân của Snake trong phiên bản này. Quá nhiều xúc cảm đến mức có lúc dường như không thể chịu đựng nổi. Nhưng trên tất cả là ngài Kojima đã tạo ra một tuyệt phẩm cuối cùng với nội dung sâu sắc và sẽ còn in sâu trong tâm khảm mọi người nhiều năm sau nữa

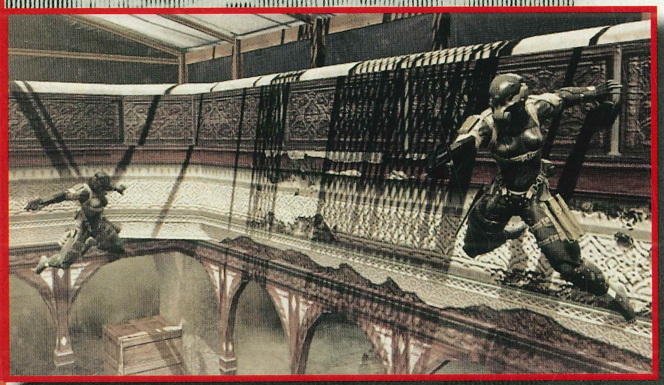
## ĐỈNH CAO "LÉN LÚT"

Không hổ danh là người khai sinh thể loại hành động bí mật (stealth action), trong MGS4 yếu tố ẩn nấp đã được đưa lên hàng tuyệt đỉnh. Game khuyến khích người chơi sử dụng các pha "lén lút" càng nhiều càng tốt như trườn trên mặt đất để tránh cặp mắt của kẻ địch, ẩn nấp sau những vật chắn... và khi cần thiết thì ra tay bằng những đòn cận chiến (CQC) hoặc các thứ vũ khí gây mê. Tinh thần hành động bí mật này vẫn giữ nguyên chân giá trị của mình cho dù bao nhiêu năm đã trôi qua và hàng loạt game thuộc dòng game này đã ra đời. Nếu bạn yêu thích phong cách "càn quét" kiểu Rambo thì MGS4 hoàn toàn không phải là một game thích hợp vì bạn sẽ gặp rất nhiều khó khăn khi chơi, nhất là không tận hưởng được cảm giác hồi hộp khi thực hiện thành công một pha hành động bí mật, một cảm giác cực kỳ "đỉnh".

Game đã thành công trong việc đưa người chơi đi từ thái cực "phải" thực hiện các hành động bí mật sang thái cực "thích" hành động bí mật chính vì sự hấp dẫn của nó. Góp phần lớn nhất vào thành công này bộ trang phục ngụy trang OctoCamo,



một cải tiến đáng kể từ chế độ camouflage đã từng xuất hiện trong MGS3. Nếu như trong MGS3, mỗi lần di chuyển qua các địa hình khác nhau, bạn lại phải lựa chọn thủ công các bộ đồ ngụy trang phù hợp với cảnh nền xung quanh thì bộ đồ "tắc kè" OctoCamo sẽ tự động thay đổi hoa văn mỗi khi cảnh nền thay đổi. Sẽ có một chỉ số camo hiển thị ở góc bên phải của màn hình để cho biết mức độ hòa nhập với cảnh nền của Snake - chỉ số càng cao địch càng khó phát hiện. Với OctoCamo hầu như mọi kinh nghiệm chơi trước đây của dòng game này đều thay đổi. Chiếc thùng giấy mà Snake có thể núp vào, biểu tượng một thời của dòng game này, tuy vẫn còn đó



trong MGS4 nhưng hầu như không còn cần thiết, các pha buông mình đu bám xuống các vách tường cũng trở nên thừa thãi, giờ đây những phần việc đó là của OctoCamo. Ngay cả việc không phải liên tục dừng game lại để thay đổi các bộ trang phục ngụy trang camouflage như trong MGS3 cũng khiến cho các pha hành động trong game liền mạch hơn. Với mục đích giới thiệu tính năng độc đáo của bộ trang phục này, ngay từ những phút giây đầu tiên vào game, người chơi sẽ có dịp chứng kiến hoạt cảnh Snake giả dạng thành một bức tượng trên bục mà tên địch đi sát bên không thể nào phát hiện, một màn giới thiệu không thể ấn tượng hơn. Địa hình của MGS4 phức tạp hơn MGS1 và 2 (chỉ gói gọn bên trong các tòa nhà) hay MGS3 (các khu rừng nhiệt đới) khi kéo dài từ các vùng đất khô cằn ở Trung Đông, những cánh rừng vùng Nam Mỹ, các đô thị ở Đông Âu cho đến Alaska băng giá. Bất chấp mọi địa hình, bất chấp mọi thời tiết, OctoCamo luôn hoàn thành bổn phận của mình theo cách ấn tượng nhất với bạn. Chứng kiến bộ trang phục này luôn thay đổi hoa văn khi di chuyển qua các cảnh nền luôn là một kinh nghiệm lý thú dành cho mọi người. Thêm vào đó còn có chiếc mặt nạ FaceCamo giúp tăng khả năng ngụy trang lên rất nhiều. Cùng với khả năng "giả chết" lần đầu được đưa vào trong game, ở một số địa hình khả năng hòa nhập với cảnh nền lên đến 99% nên chỉ họa may giẫm lên người bạn thì địch mới phát hiện được thôi.

Hỗ trợ cho việc quan sát là con mắt Solid Eye sẽ cung cấp cho bạn rất nhiều thông tin như vị trí của các tên địch trên bản đồ cùng với kích cỡ của chúng. Với 3 chế độ nhìn khác nhau có thể nhanh chóng thay đổi qua lại gồm: normal (bình thường), binos (ống nhòm) và nv (hồng ngoại, phát hiện địch trong tối hoặc thời tiết xấu). Kết hợp thêm với vòng tròn Threat Ring bao quanh Snake thay đổi màu sắc theo các tình huống khác nhau thì dù nằm yên một chỗ bạn vẫn phán đoán chính xác khoảng cách, trạng thái, mức độ nguy hiểm của các đối thủ xung quanh.

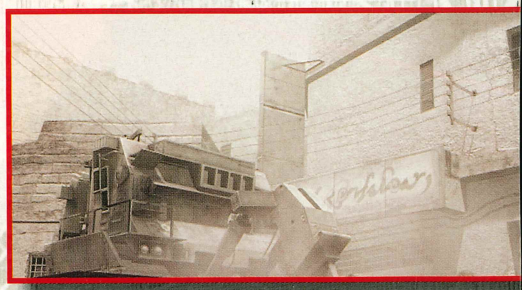
Nếu như OctoCamo là lớp vỏ bảo vệ, Solid Eye là con mắt thần thì chú robot Metal Gear Mk.II chính là cánh tay nối dài hữu hiệu nhất cho Snake. Nhỏ bé và linh hoạt cùng với khả năng tàng hình giúp ẩn nấp tốt, phát minh độc đáo này của nhân vật Otacon trong game giúp Snake thao tác từ xa dễ dàng như điều khiển robot tạo tiếng động cách xa chỗ ẩn nấp nhằm đánh lạc hướng, đi vòng ra sau lưng và dùng thanh roi điện hạ từng tên một, tiện tay còn nhặt thêm vũ khí và đạn dược về cho bạn.

Bên cạnh các màn ẩn nấp, game còn có một số màn chơi khác mang tính chất tương tự và cũng cực kỳ hấp dẫn. Đó là những đoạn lần theo dấu vết của một toán địch để giải cứu một nhân vật quan trọng mà đầu mối chỉ là những dấu chân, đòi hỏi phải biết cách quan sát số lượng dấu chân cũng như độ nông sâu của chúng. Hay nhiệm vụ bám theo một tên phiến loạn để tìm tới hang ổ của chúng đòi hỏi phải né tránh những con mắt cảnh giác của kẻ bị bám đuôi lẫn các binh sĩ đang tuần tra khác...

## HÀNH ĐỘNG ÁC LIỆT

Không hẳn mọi thời điểm bạn đều có thể thực hiện các pha ẩn nấp trong bóng tối mà có những lúc game "lôi" bạn ra ánh sáng đối đầu công khai với hàng tá kẻ địch và những con trùm. Khi đó MGS4 biến thành một game bắn súng góc nhìn ngôi thứ 3 (TPS) đẳng cấp. Dòng MGS từ phiên bản 1 đến 4 đã thể hiện rõ xu hướng càng gày càng cải tiến sao cho các trận đấu súng cũng hấp dẫn ngang các pha bí mật. Do đó cơ chế điều khiển dễ dàng hơn đi kèm các trận đấu ngày càng ác liệt hơn đã được đưa vào trong game. Chế độ tự động ngắm (auto-aim) có thể bật tắt nhanh chóng bằng nút vuông ,góc nhìn ngôi thứ 3 và thứ 1 chuyển qua lại bằng nút tam giác. Game mang đến một bộ sưu tập vũ khí đồ sộ từ thanh dao găm được bổ sung tính năng gây choáng, đến những cây phóng lựu RPG và cả Rail-gun có sức công phá cực lớn. Số lượng vũ khí đồ sộ hàng chục loại mà bạn có thể thu thập từ đối phương và cất giữ trong "kho hàng di động" chính là chú robot Metal Gear Mk.II. Súng được kiểm soát theo ID do đó muốn sử dụng những khẩu súng nhặt được bạn phải tìm đến Drebin 893, một tay buôn súng bất hợp pháp để mở khóa dùm; hắn còn là người cung cấp đạn dược và các món đồ "độ" thêm như ống ngắm, nòng hầm thanh, ống phóng lựu... Dĩ nhiên, bạn hai tốn một lượng DP (Drebin Point) - thu thập được bằng cách bán vũ khí thừa hay quá điểm thưởng.

Không có những trận đấu trùm đầy thi vị thì không phải là MGS. Và MGS4 tiếp tục phát huy truyền thống này. Biệt đội he Beauty and the Beast Corps bao gồm 4 com trùm Crying Wolf, Raging Raven, Screaming Mantis và Laughing Octopus, tất cả đều là nữ chiến binh được trang bị những thiết bị siêu hiện đại cùng với sự quay lại của những



## ƯU

- Nghệ thuật xây dựng cốt truyện bậc thầy.
- Nhiều tính năng thú vị như OctoCamo và Metal Gear Mk.II nâng yếu tố bí mật lên hàng đỉnh cao.
- Bộ sưu tập vũ khí đồ sộ và các trận đấu ác liệt.
- Chế độ chơi online Metal Gear Online tăng thêm nhiều thời gian giải trí với game.
- Đồ họa và âm thanh tuyệt đỉnh.

con trùm quen thuộc như Vamp hay Liquid Ocelot sẽ cống hiến cho người chơi những trận đấu cực hứng thú, thử thách.

Ngoài ra còn có cả những màn rượt đuổi và chiến đấu trên các phương tiện cơ giới như xe bọc thép và mô tô đầy hào hứng. Đặc biệt nhất là trường đoạn Snake điều khiển Metal Gear REX chiến đấu với Metal Gear RAY mang đậm chất Gundam. Và nếu tất cả những thứ liệt kê ở trên vẫn chưa đủ làm bạn hài lòng thì vẫn còn đó Metal Gear Online, chế độ chơi online hỗ trợ tối đa 16 người chơi (xem thêm bài Metal Gear Online – *ID:G0806_72*).

## TUYỆT ĐỈNH NGHE NHÌN

Không thể tin nổi, đó là cảm nhận của mọi game thủ khi chứng kiến màn trình diễn đồ họa - âm thanh trong MGS4. Chỉ khi tận mắt chứng kiến các khung hình trong game, mọi người mới hiểu tại sao Konami nhiều lần phải dời ngày phát hành chỉ để có thêm thời gian trau chuốt để game có đồ hoạ xuất sắc nhất trên PS3 tính đến thời điểm này. Ấn tượng đầu tiên là các nhân vật được thiết kế cực kỳ đẹp, có hồn và cử chỉ uyển chuyển nhất là khi kết hợp PS3 với HDTV. Ắt hẳn mọi người không thể nào quên được vẻ quyến rũ của Naomi Hunter, hay nét già nua mệt mỏi hằn rõ trên gương mặt của Solid Snake. Tuy không thừa nhận mình là con người cầu toàn, nhưng ngài Kojima đã chú ý đến từng chi tiết nhỏ như thêm vào làn hơi nước bám trên vết tường khi làn hơi lạnh giá của nhân vật thổi qua, hay từng đám bụi mù mịt bốc lên giữa chiến trường Trung Đông nóng bỏng ...

Niềm đam mê điện ảnh của ngài Kojima tiếp tục thể hiện qua những đoạn phim cắt cảnh bằng chính engine của game thật sự hấp dẫn như những tác phẩm điện ảnh kinh điển. Không có gì đáng ngạc nhiên khi có những đoạn phim kéo dài đến hơn 30 phút mà người xem không thể cho qua nhanh. Các nhà phát triển đã khéo léo sử dụng thủ pháp đưa hiệu ứng rung vào một số đoạn phim tạo cảm giác như đang được quay từ một camera cầm tay rất độc đáo. MGS4 đã giữ được công thức chung của cả dòng game là tổng thời lượng các đoạn phim cắt cảnh cũng suýt soát với thời lượng bạn chơi game. Tuy nhiên với nhiều người như thế có thể vẫn còn hơi ít!

Âm thanh trong MGS4 cũng vẫn làm đắm say lòng người. Đội ngũ lồng tiếng đã từng gắn bó với game trong suốt những năm qua tiếp tục thể hiện tài năng khi thổi hồn vào từng nhân vật, đặc biệt là David Hayter đã thể hiện được tác động của thời gian lên nhân vật Solid Snake. Nhạc nền vẫn là những bài cuốn hút, đặc biệt chỉ cần một đoạn nhạc trong tuyệt phẩm "The Best is Yet To Come" cất lên khi Snake đặt chân trở lại Shadow Moses Island cũng đủ khiến bao người bồi hồi nhớ lại "thuở ban đầu" với MGS.

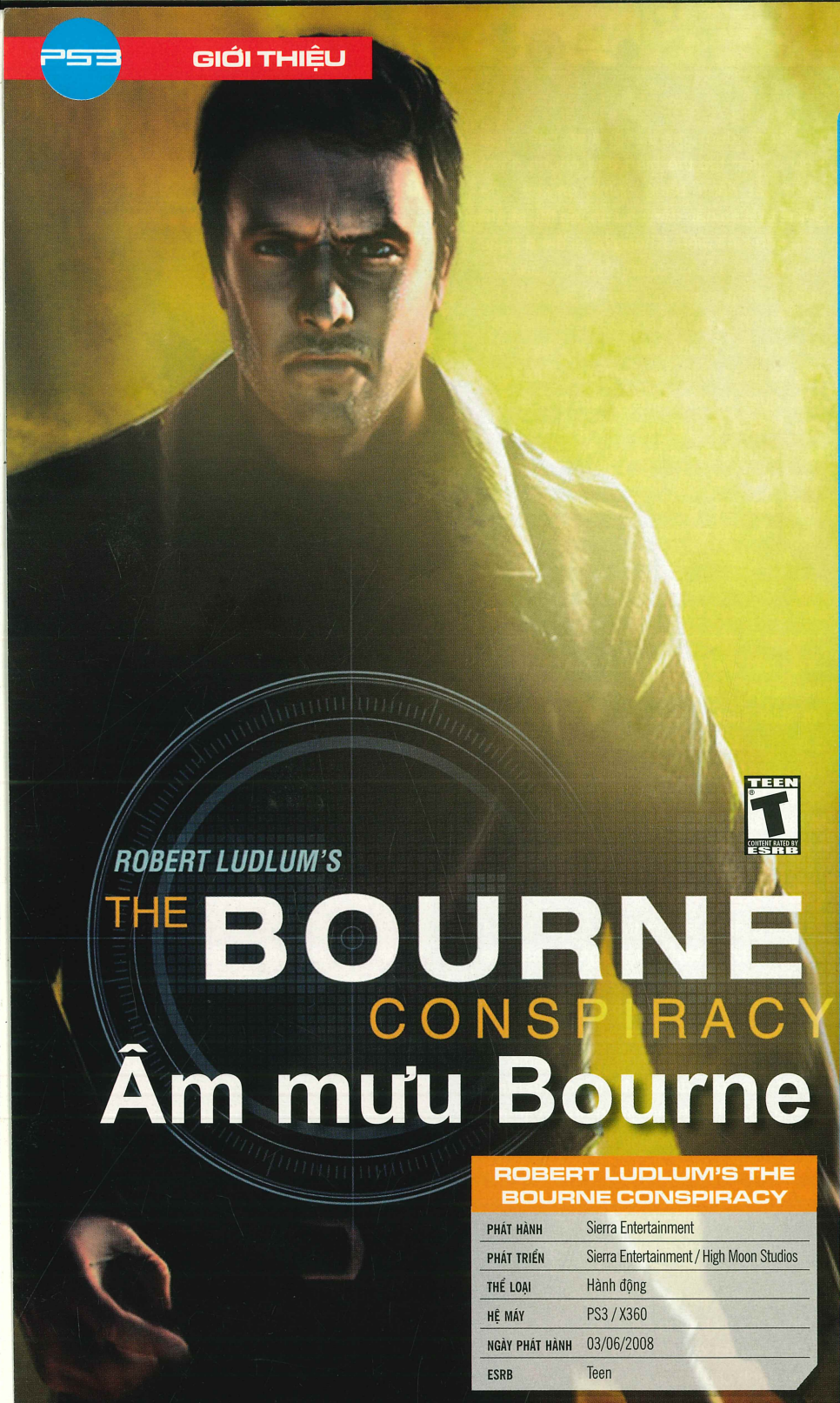
## CÒN MÃI GIÁ TRỊ

Xứng đáng là một tuyệt phẩm, MGS4 là một lời chào tạm biệt đáng giá nhất của Solid Snake cũng như ngài Kojima dành cho mọi người. Nói vui như lời Jeff Haynes, cây bút của tạp chí game IGN, thì nếu có điểm số 11/10 dành cho một game thì MGS4 vẫn xứng đáng. Một thiên anh hùng ca vừa khép lại nhưng giá trị nhân văn mà nó để lại sẽ còn sống mãi. "Im no hero... never was... never will be." – đúng như lời của Solid Snake, sẽ không có người hùng trong các cuộc chiến tranh phi nghĩa, tất cả chỉ là những nạn nhân bị dòng xoáy tàn bạo của nó nhấn chìm. Các cuộc chiến tranh phi nghĩa dẫn tới thảm hoạ hạt nhân luôn là nguy cơ diệt vong nhân loại. Đừng bao giờ để điều đó xảy ra, đó là lời nhắn gửi mà game dành cho tất cả chúng ta đây!

**XUÂN QUANG**

## BẠN CÓ BIẾT?

- MGS4 là tựa game cuối cùng của dòng game MG mà Solid Snake góp mặt cũng như ngài Hideo Kojima tham gia thiết kế. Cha đẻ của dòng game MG, cũng như nhân vật Solid Snake mà mình tạo ra, đã thấm mệt sau 20 năm chinh chiến – những gã "lính già" cần được nghỉ ngơi. Sẽ có những phiên bản MG khác ra đời nhưng sẽ xoay quanh nhân vật chính khác và do người khác đảm trách phát triển. Ước vọng của Hideo Kojima là phát triển được đội ngũ kế cận có thể đảm đương được việc phát triển các phiên bản MG sau này mà không cần đến ông. Đã nhiều lần Hideo Kojima tuyên bố sẽ không làm thêm 1 tác phẩm MGS nào nữa nhưng có lẽ do vẫn còn lẩn cẩn về những bí ẩn chưa giải đáp được nên ông đã cố gắng trụ đến bản MGS4 này. Lần này, thiên anh hùng ca về Solid Snake đã khép lại thì có vẻ ông rất "quyết tâm" thực hiện cho được ước vọng của mình. Dĩ nhiên Hideo Kojima sẽ không hoàn toàn "rửa tay gác kiếm" mà sẽ thử sức mình ở một dự án mới toanh, hãy chờ xem!
- MGS4 là tựa game PS3 đầu tiên phải sử dụng đến đĩa Blu-ray hai lớp (dual-player Blu-ray - có dung lượng tối đa 50GB).
- MGS4 đã tạo ra được một con sốt mua sắm trong ngày đầu tiên ra mắt. Nhiều fan đã xếp hàng dài bên ngoài các cửa hàng ở nhiều nước để chờ đợi được cầm trong tay phiên bản này ngay vào khi vừa phát hành (ứng với mốc thời gian 0 giờ ở mỗi nước). Và với những người đạt được mục đích của mình thì điều đó quả là tuyệt vời. Game thủ ở thành phố New York (Mỹ) là những người may mắn nhất khi được chính Hideo Kojima xuất hiện và ký tặng trên đĩa. Theo thống kê của website Vgchartz thì MGS4 đã bán được hơn 1,3 triệu bản ngay trong ngày đầu ra mắt!
- MGS4 đã đạt được nhiều điểm 10/10 tuyệt đối từ các tạp chí game uy tín, trong đó có GameSpot, IGN, Game Informer và GamePro... Ngoài ra MGS4 cũng là tựa game thứ 8 trong lịch sử nhận được điểm số 40/40 từ tạp chí danh tiếng Famitsu của Nhật.



ROBERT LUDLUM'S

# THE BOURNE CONSPIRACY

# Âm mưu Bourne

| ROBERT LUDLUM'S THE BOURNE CONSPIRACY | |
|---|---|
| PHÁT HÀNH | Sierra Entertainment |
| PHÁT TRIỂN | Sierra Entertainment / High Moon Studios |
| THỂ LOẠI | Hành động |
| HỆ MÁY | PS3 / X360 |
| NGÀY PHÁT HÀNH | 03/06/2008 |
| ESRB | Teen |

***Bạn say mê những pha hành động gay cấn, những màn rượt đuổi nghẹt thở, những trận chiến sống còn giữa các điệp viên siêu hạng như nhân vật Jason Bourne do Matt Damon thủ vai trên màn ảnh rộng? Vậy không có lý do gì để bạn bỏ qua Robert Ludlum's The Bourne Conspiracy (TBC), vừa được Sierra Entertainment phát hành.***

## TRÒ CHƠI ĐIỆP VIÊN

TBC dựa trên nguyên tác là The Bourne Identity, tập đầu tiên trong bộ tiểu thuyết về điệp viên Jason Bourne của tác giả Robert Ludlum từng đã nhiều lần được đưa lên phim truyền hình cũng như màn ảnh rộng, trong đó đặc biệt ấn tượng là bộ 3 phim do diễn viên Matt Damon thủ vai chính. Cũng như trong nguyên tác, TBC mở đầu với cảnh một nhóm ngư dân Ý cứu sống một người đàn ông trôi dạt trên Địa Trung Hải với 2 vết đạn sau lưng. Bị hội chứng mất trí nhớ, người đàn ông này chỉ có một manh mối duy nhất là số tài khoản tại một ngân hàng Thụy Sĩ được ghi trong một thiết bị cấy trong người. Cùng với những thông tin khám phá được qua từng đoạn hồi ức, thân thế của người đàn ông này dần hé lộ, ông là Jason Bourne, một cựu điệp viên CIA trong dự án Treadstone chuyên thực hiện các điệp vụ ám sát những mục tiêu chống đối. Sau lần ám sát cựu độc tài Nykwana Wombosi bất thành, Bourne đã bị chính tổ chức của mình trở mặt và truy sát ráo riết. Từ một con mồi bị truy đuổi, Bourne chuyển sang tư thế của một kẻ đi săn trong một trò chơi nguy hiểm giữa các điệp viên với nhau...

## GAY CẤN TỪ ĐẦU ĐẾN CUỐI

Mang chất phim hành động, diễn biến trong TBC dồn dập và gay cấn từ đầu đến cuối. Không có những màn hướng dẫn chơi (turtorial) như một số game khác mà bạn nhanh chóng bị đẩy vào một nhiệm vụ nguy hiểm là tiêu diệt một sát thủ được cử đến để giết bạn. Các thao tác điều khiển và chiến đấu trong game bạn sẽ học ngay trong chính các trận đấu. Liên tiếp các màn chơi diễn ra ở các thành phố Marseilles, Zurich, Vilnius và Pari sẽ "dồn" bạn phải liên tiếp hành động với nhịp độ cao. Việc tìm đường đi đã được tối giản để người chơi thuận lợi nhất. Hơn nữa, với kỹ năng "Bourne Instinct", bạn dễ dàng tìm được địa điểm cần đến cũng như các thiết bị cần tương tác để mạch game tiếp tục. Yếu tố bí mật (stealth) cũng được đưa vào nhưng ít có đất dụng võ và nhanh chóng trở nên mờ nhạt. Tất cả những gì thể hiện đều hướng đến mục đích hàng đầu của TBC là hành động, hành động và hành động.

## TAY KHÔNG HƠN VŨ KHÍ

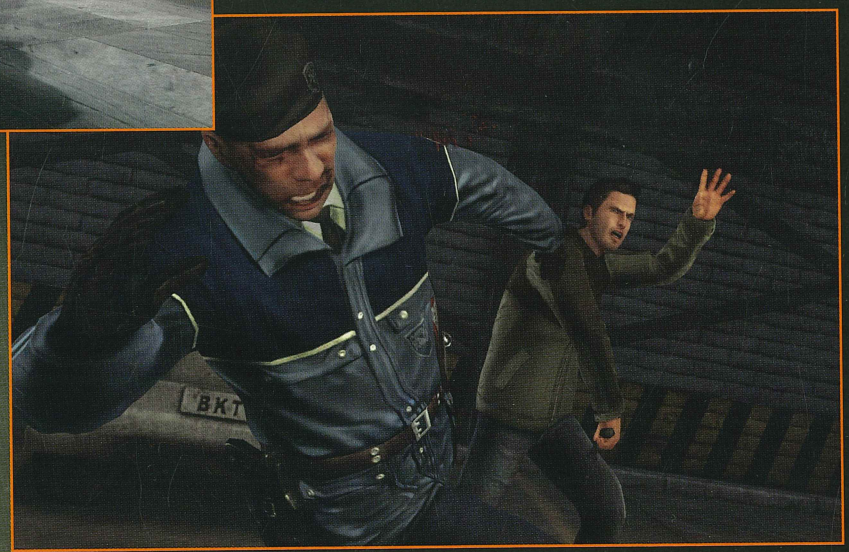
Là game hành động góc nhìn thứ 3, trong TBC đầy rẫy những pha đấu súng và cận chiến nhưng, "đặc sản" của TBC là các pha cận chiến và chúng đóng vai trò chủ đạo, còn đấu súng thì mờ nhạt hơn nhiều. Các trận đấu tay đôi tự động diễn ra khi bạn tiếp cận một hay nhiều đối thủ.

Các đòn đánh khá dễ nắm bắt với X cho đòn đấm nhẹ, Y đấm mạnh; giữ X và Y cho các đòn đá nhẹ và mạnh; A để đỡ đòn hoặc né tránh. Bạn có thể phối hợp các nút bấm để cho ra một đòn liên hoàn hiệu quả hơn. Các đòn đánh chính xác giúp làm đầy thanh adrenaline để có thể kích hoạt các chiêu kết thúc (takedown) bằng nút B. Lúc này Bourne sẽ tung ra một loạt đòn thể hiện sự lạnh lùng, chính xác và đẹp mắt của một sát thủ thượng thặng. Trong một trận đấu với nhiều đối thủ, nếu có nhiều hơn một cột adrenaline thì Bourne có thể ra chiêu multi-takedown hạ gục từ 1 đến 3 đối thủ cùng lúc, giúp tiết kiệm thời gian rất nhiều. Bạn phải nắm vững các pha đấu tay đôi và kỹ năng takedown bởi chúng xuất hiện rất thường xuyên và nhất là các trận đấu trùm.

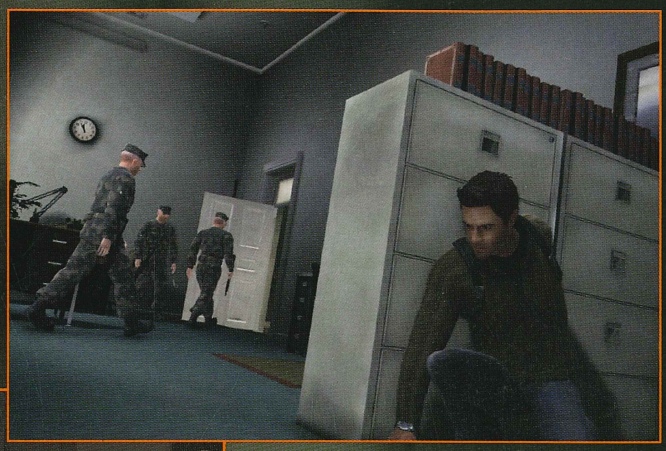
Nét độc đáo là TBC đã đưa thêm yếu tố tận dụng triệt để môi trường xung quanh vào các pha kết thúc như nếu đang đứng gần những vật dụng như quyển sách hay máy laptop thì Bourne sẽ "tiện tay" vớ lấy và tấn công đối thủ để tăng hiệu quả hay nếu có một tên khác đang bắn thì Bourne sẽ khéo léo kéo đối thủ hứng trọn thay cho mình. Vừa đẹp mắt, vừa phong phú khi tương tác rất tuyệt với môi trường xung quanh, các pha takedown sẽ luôn khiến bạn thấy lạ lùng và ấn tượng.

Tấm huy chương nào cũng có mặt trái! Các pha cận chiến tay không dù là linh hồn của game nhưng cũng tồn tại những điểm yếu. Trước tiên là các đòn đấm, đá được thiết kế quá đơn giản, số lượng các đòn liên hoàn không nhiều và sau một loạt 3 đòn đánh liên tiếp lại phải có khoảng dừng. Đã vậy, sức công phá của các đòn cũng không cao mà nếu không dùng đến kỹ năng takedown thì bạn phải khá khó khăn mới hạ được 1 tên lính quèn, huống chi đấu trùm. Có lẽ nhiệm vụ chính của các đòn tay chân chỉ là giúp làm đầy thanh adrenaline để Bourne có thể thực hiện các chiêu takedown. Và nhược điểm cuối cùng là một khi đã bắt đầu trận đấu tay không thì bạn chỉ có thể chấm dứt khi hạ gục được đối thủ chứ không thể rút lui giữa chừng. Điều này sẽ mang đến cho bạn những thất bại "oan uổng" như khi đang trong các màn chơi có giới hạn thời gian mà lại đâm sầm vào một đám đông đối phương, hay bi kịch hơn là khi đang đấu tay đôi với một đối thủ thì lại bị một tên khác nã súng vào lưng.

Lép vế hơn các pha cận chiến, những pha đấu súng trong TBC chủ yếu tận dụng tính năng cover (ẩn nấp) và nhoài người ra bắn - học hỏi từ "chuẩn mực" Gears of War. Một điểm thú vị là bạn có thể bắn vào các vật cản mà đối thủ đang nấp khiến chúng hoảng sợ bỏ ra ngoài. Người chơi có thể đem theo cùng lúc 2 loại súng và thay đổi dễ dàng, cũng như có thể nhặt vũ khí rơi ra từ đối phương. Đạn dược trong game khá dư dả khi có nhiều điểm tiếp tế dọc đường. Sử dụng adrenaline khiến bạn dễ dàng hơn trong chiến đấu khi thấy xuất hiện quầng sáng bao quanh người kẻ địch thủ giúp ngắm bắn dễ hơn, nhất là những pha "head-shot". Cũng như trong chiến đấu tay không, kỹ năng takedown lại một lần nữa đóng vai trò quan trọng. Chỉ cần thanh adrenaline của bạn có nhiều hơn 1 vạch thì có thể nhấn B để kích hoạt takedown và lúc đó trên màn hình hiện các nút bấm ngẫu nhiên, chỉ cần bấm đúng là có thể thực hiện một pha "bắn biểu diễn" như các tay cao bồi Viễn Tây. Chỉ tiếc rằng độ giật của súng không được thực, có lẽ hãng phát triển cũng không chú trọng lắm đến mảng này.



Để thay đổi không khí sau những màn hành động căng thẳng, trường đoạn rượt đuổi trên chiếc Mini Cooper giữa kinh thành Pari trong phim cũng được đưa vào game. Màn chơi này chỉ đơn thuần mang tính chạy đua với thời gian khi bạn phải điều khiển xe đi từ điểm mốc (check point) này đến điểm mốc khác trong thời gian quy định, đồng thời phải né tránh các vật cản cũng như những xe đang truy đuổi. Tuy màn chơi này khá hấp dẫn nhưng do các nhà phát triển đã thiết kế việc điều khiển xe quá dễ dàng, giúp người chơi thực hiện các cú ngoặt hay lạng lách "không tưởng" dễ như lấy đồ trong túi nên phần nào mất đi tính thử thách. Thời gian giới hạn giữa 2 điểm mốc cũng quá rộng rãi, hơn nữa các pha va chạm cũng không thật lắm.



## UU

- Gay cấn và hấp dẫn từ đầu đến cuối.
- Các tuyệt chiêu takedown tuyệt đẹp.
- Đồ hoạ ấn tượng với Unreal Engine 3, âm thanh tốt.

## KHUYẾT

- Phần đấu võ tay đôi còn một số điểm yếu
- Các pha đấu súng và màn rượt đuổi bằng xe hơi "lép".

## HÌNH, ÂM ẤN TƯỢNG

Sử dụng Unreal Engine 3, TBC đem đến màn trình diễn đồ họa khá hào nhoáng. Người chơi không thể không trầm trồ trước những nhân vật được thiết kế rất sống động với những gương mặt rất có hồn, nhất là nhân vật chính Jason Bourne. Diễn hoạt của các nhân vật được thiết kế rất mềm mại và uyển chuyển, đặc biệt là các pha takedown không chê vào đâu được. Game còn đưa ra một chi tiết khá mới mẻ là việc các vết thương xuất hiện trong thời gian thực trên khuôn mặt các nhân vật khi đang đấu tay đôi rất thú vị. Bên cạnh đó, các hiệu ứng cháy nổ và các pha hành động đẹp mắt được thể hiện dưới những khung hình đậm chất điện ảnh đã giúp game tạo được nhiều ấn tượng hơn.

Phần âm thanh cũng tạo được chỗ đứng cho mình. Tuy không mời được chính đội ngũ diễn viên trong phim The Bourne Indentity lồng tiếng cho các nhân vật nhưng những người lồng tiếng thay thế đã thể hiện sự chuyên nghiệp khi cho ra một sản phẩm chất lượng cao. Nhạc nền cũng mang đậm ảnh hưởng của tác phẩm điện ảnh nên người chơi luôn có được cảm giác mình đang "diễn" bộ phim nổi tiếng về điệp viên Jason Bourne. Các hiệu ứng âm thanh đặc biệt được làm rất tốt. Nhìn chung hình cũng như âm trong TBC thuộc vào hàng chất lượng tốt so với những game ra trong thời điểm hiện nay.

## GAME HÈ ĐÁNG CHƠI

Gay cấn, nghẹt thở và hấp dẫn – TBC là một ứng viên sáng giá cho những ai muốn thử qua cảm giác hóa thân thành một điệp viên. Tuy phần lớn nội dung cũng được xây dựng dựa trên một tác phẩm điện ảnh nhưng TBC đã thoát được vết xe đổ của những game "ăn theo" phim khác. Có lẽ do không phải chịu áp lực phát hành cùng thời điểm với phim nên hãng phát triển đã có nhiều thời gian chăm chút cho đứa con tinh thần của mình. Một màn ra mắt ấn tượng của Jason Bourne với game giới và bạn có thể tận hưởng những điều thú vị trong thời gian hè rảnh rỗi.

**NGUYÊN QUÂN**

## BẠN CÓ BIẾT?

- Tên thật của điệp viên Jason Bourne là David Webb. Jason Bourne chỉ là một cái tên trong số các hộ chiếu giả mà nhân vật này tìm thấy trong két sắt của mình ở một ngân hàng Thụy Sĩ lúc đang bị mất trí nhớ và anh đã ngẫu nhiên chọn nó.
- Diễn viên Matt Damon vốn đã thể hiện rất thành công nhân vật Jason Bourne trên màn ảnh đã được mời để làm hình mẫu thiết kế và lồng tiếng cho nhân vật chính trong game. Tuy nhiên, sự hợp tác bất thành vì Matt Damon từ chối. Mẹ của anh là bà Nancy Carlsson-Paige, được cho là có ảnh hưởng rất lớn đến quyết định này khi bà là người quyết liệt phản đối các game bạo lực.
- The Bourne Conspiracy có một số chi tiết khác với phim The Bourne Identity. Trình tự các sự kiện được sắp xếp lại để người chơi tiếp cận game dễ hơn.
- Paul O'Connor, giám đốc thiết kế của High Moon Studios và là một trong những người đứng đầu dự án, đã được lấy tên đặt cho tay sát thủ mà Jason Bourne đụng độ đầu tiên trong game.

*Những trận chiến cực kỳ hoành tráng, những chiêu thức đẹp mắt mang đậm chất võ hiệp phương Đông, tính năng aftertouch điều khiển bằng cảm ứng thú vị và tất cả những thứ trên được thể hiện trên nền hình ảnh – âm thanh ấn tượng!*

# Ỷ Thiên Kiếm

## HEAVENLY SWORD

Từ bấy lâu nay, sêri God of War (GoW) đã là một tượng đài sừng sững của dòng game chặt chém (hack 'n slash), nhất là so với những game độc quyền (exclusive) trên các hệ máy Playstation của Sony thì càng không có đối thủ. Tuy nhiên cùng với việc ra mắt hệ máy next-gen PS3, Sony đang tập trung sức lực cho các kế hoạch mở rộng thị trường nên vị thần chiến tranh Kratos vẫn chưa có vận may bước lên hệ máy này. Và đó là cơ hội tốt cho Heavenly Sword (HS), một game có nhiều nét tương tự GoW do hãng Ninja Theory phát triển độc quyền cho PS3. Với nhân vật chính của game là nữ, liệu HS có lăng xê thành công một "nữ thần chiến tranh" mới đủ sức đứng ngang hàng với "thần chiến tranh" Kratos?

### Truyền thuyết bảo kiếm

Hàng ngàn năm trước, loài người bị tàn phá bởi các thế lực ma quỷ hung bạo do đại ác ma Raven Lord cầm đầu. Rồi một ngày, trong vầng sáng chói lòa từ trời chiếu suốt mặt đất, xuất hiện vị thiên tướng uy dũng cùng với thanh bảo kiếm vô song quét sạch ma quỷ. Trận chiến kết thúc, vị thiên tướng biến mất chỉ để lại thanh bảo kiếm mà mọi người gọi là Ỷ Thiên Kiếm. Nhưng kể từ đó, nhiều người lại lao vào tàn sát lẫn nhau tạo ra các cuộc chiến tranh triền miên chỉ nhằm sở hữu nó. Cuối cùng, thanh kiếm được một bộ tộc ở phương Đông gìn giữ và lưu truyền từ đời này qua đời khác.

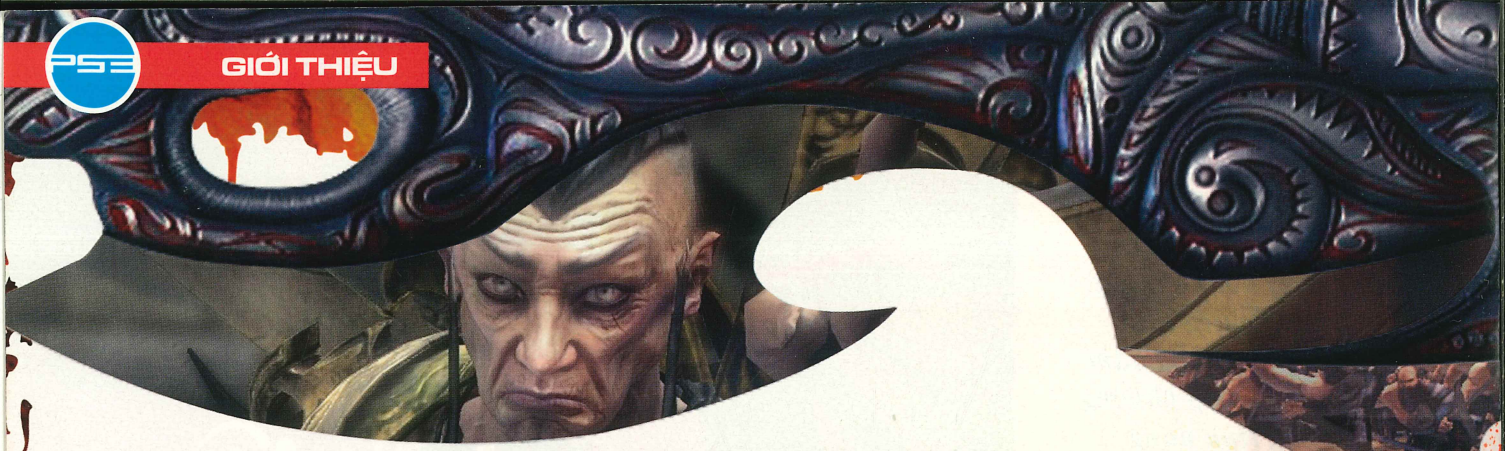
Nhiều năm trôi qua cho đến ngày mà King Bohan, một vị vua hùng mạnh nhưng tham lam, đã tấn công và truy đuổi bộ tộc này nhằm chiếm Ỷ Thiên Kiếm. Cả 2 phe trải qua nhiều trận chiến ác liệt. Đến khi bị dồn vào bước đường cùng thì Nariko, con gái vị tộc trưởng, đã liều mình sử dụng thanh kiếm để thoát vòng vây. Cũng chính từ đó Nariko nhận ra thanh kiếm này còn có nhiều bí mật lớn lao ẩn chứa bên trong.

### Dấu ấn võ hiệp

Ngay từ cái nhìn đầu tiên, phải nói rằng HS đã chịu ảnh hưởng ít nhiều từ GoW. Cũng những trận chiến phô diễn những chiêu thức đẹp mắt truyền thống của thể loại chặt chém, thêm vào một ít yếu tố giải đố. Các sự kiện diễn ra bất ngờ trong game cũng đòi bạn phải nhấn các loạt nút để vượt qua; kể cả những trận đánh trùm và kết thúc bằng các minigame QTE (Quick Time Event) cũng buộc phải nhấn một loạt nút theo yêu cầu rất giống với GoW. HS cũng có một hệ thống chiêu thức liên hoàn đồ sộ mà người chơi có thể mở khóa thông qua số lần thực hiện thành công một chuỗi đòn, tương tự việc thu thập ngọc (orb) trong GoW để mở chiêu thức mới.

Tuy bề ngoài có nhiều nét tương đồng với sêri GoW nhưng về bản chất HS có nhiều

| HEAVENLY SWORD | |
|---|---|
| PHÁT HÀNH | SCEI |
| PHÁT TRIỂN | Ninja Theory |
| THỂ LOẠI | Hành Động / Phiêu Lưu |
| NGÀY PHÁT HÀNH | 12/09/2007 |
| ESRB | Teen |



nét khác biệt. Nếu GoW dựa trên nền tảng thần thoại thì HS lại lấy cảm hứng từ các tác phẩm võ hiệp, nhất là những bộ phim như Ngoạ Hổ Tàng Long hay Anh Hùng. Do đó, nếu Kratos có những đòn đánh mạnh bạo thì nữ chiến binh Nariko lại có lối đánh uyển chuyển, đẹp mắt và đậm nét võ thuật phương đông. Mặt khác, nhân vật chính của HS toàn là nữ với 2 chị em Nariko và Kai - ý tưởng khá lạ với những game hành động dạng này - sẽ đem đến 2 lối chơi hoàn toàn khác nhau. Nariko mạnh mẽ hơn với cận chiến, Kai tinh tế hơn khi tấn công từ xa bằng cung tên.

Khuynh hướng phô diễn nét đẹp đã thúc đẩy đội ngũ phát triển đưa vào HS nhiều ý tưởng mới lạ. Nếu những game khác tạo ra nhiều thứ vũ khí để nhân vật chính có thể thay đổi phong cách thì HS lại chỉ cho phép dùng một thứ vũ khí là thanh Ỷ Thiên Kiếm nhưng vẫn có thể nhanh chóng biến đổi thành 3 thứ vũ khí khác nhau. Ở hình dạng cơ bản là Speed Stance, Ỷ Thiên Kiếm tách thành hai thanh kiếm độc lập và chuyên về các đòn đánh chớp nhoáng cùng các đòn liên hoàn hữu dụng. Giữ R1 khi đang tấn công để chuyển sang Power Stance thì 2 thanh sẽ hợp nhất để thi triển những chiêu thức chậm nhưng uy lực có thể đánh bật các thế thủ kiên cố nhất. Và cuối cùng là Range Stance khi bạn giữ phím L1, Ỷ Thiên kiếm biến thành song đao được nối dài bởi các sợi xích rất giống cặp Blades of Chaos quen thuộc trong GoW. Tuy nhiên, trong HS nó hơi yếu, tầm sát thương nhỏ và chủ yếu dùng để đánh bật cung tên hay các thứ mà đối thủ ném bạn.

Việc thay đổi này là một ý tưởng mang tính đột phá, giúp người chơi không cần liên tục thay vũ khí mà chỉ cần đổi hình thái kiếm bằng 1 nút bấm và không làm đứt quãng chuỗi đòn liên hoàn (combo). Ví dụ, bạn có thể khởi đầu bằng vài đòn Range Stance, tiếp tục bằng một loạt Speed Stance chớp nhoáng và kết thúc bằng Power Stance mạnh mẽ. Không chỉ các chiêu thức mà HS còn trình diễn những màn khinh công đẹp mắt không thể thiếu trong các tác phẩm võ hiệp phương Đông. Những pha chạy nhảy thoăn thoắt giữa các mỏm đá hay băng băng trên các sợi dây cheo leo sẽ hút hồn người chơi bởi vẻ đẹp thanh thoát.

Khuynh hướng "vị nghệ thuật" còn thể hiện ở chỗ tuy là game thể loại chặt chém nhưng trong HS bạn chỉ cần tấn công mà không phải lo phòng thủ. Thậm chí còn không có nút nào đỡ đòn mà game sẽ tự động phòng thủ giúp nếu bạn ngừng nhấn các nút tấn công. Dĩ nhiên, cần phải lưu ý, không phải lúc nào bạn cũng có thể phòng thủ thành công mà còn phải dựa vào tình huống cụ thể. Nguyên lý cơ bản là địch sử dụng đòn tấn công loại nào thì bạn sẽ dùng thế thủ tương ứng để hóa giải. Các đòn tấn công của đối thủ sẽ đi kèm với luồng sáng bao quanh để bạn nhận biết - xanh ứng với Speed Stance, cam là Power Stance còn đỏ đồng nghĩa với một đòn tấn công không thể ngăn chặn và bạn phải nhanh chóng né tránh.

Là hàng độc cho PS3, dĩ nhiên HS phải cho người chơi thấy được những ưu điểm của hệ máy này cũng như khai thác tính năng cảm ứng của tay cầm Sixaxis hay Dual Shock 3. Phần chơi của nhân vật chính thứ 2 là Kai, em nuôi của Nariko, hầu như được tạo ra để phô diễn tính năng này. Tuy thời lượng ít hơn phần chơi của Nariko nhưng lại là phần tạo được ấn tượng đặc biệt nhất. Với Kai, game chuyển từ thể loại chặt chém sang bắn góc nhìn thứ 3 (TPS) mà vũ khí là cung tên. Vẫn những kỹ năng quen thuộc như ẩn nấp (cover) sau các vật cản và giữ L1 để nhoài người ra bắn, game mang lại cảm giác quen thuộc cho fan của thể loại TPS. Kai còn được phú cho khả năng chạy nhảy nhanh nhẹn để nhanh chóng "cắt đuôi" những kẻ đuổi bám do hầu như không có khả năng cận chiến hay phòng thủ. Nhưng đặc biệt nhất chính là tính năng aftertouch cho phép lái mũi tên sau khi bắn theo quỹ đạo mong muốn để tấn công đối thủ chính xác hơn dù chúng có ẩn nấp kỹ đến đâu đi nữa. Sau khi mũi tên được phóng ra, bạn chỉ cần giữ phím vuông (#) để chuyển sang góc nhìn của mũi tên và nghiêng tay cầm qua lại, lên xuống để điều khiển nó. Cảm giác luồn lách mũi tên vượt qua vô số chướng ngại để rồi cuối cùng cắm chính xác mục tiêu ở tít đằng xa quả thật khó có gì có thể sánh được. Với tính năng aftertouch độc đáo cùng với các nhiệm vụ được thiết kế phong phú trong phần chơi của Kai như phòng thủ cao điểm, bảo vệ yếu nhân, HS đã mang tới những phút giây cực kỳ thú vị khi sử dụng tính năng cảm ứng. Ngay cả Nariko cũng được áp dụng tính năng aftertouch trong một số đoạn dùng súng thần công tấn công các xe công thành hay đám đông quân địch, tuy nhiên tốc độ bay của đạn thần công khá lớn nên hơi khó điều khiển.

Sử dụng engine vật lý Havok nổi tiếng về khả năng tương tác nổi trội với môi trường, HS cho phép bạn tận dụng mọi vật thể trong tầm tay để giành ưu thế. Nariko có thể xô đẩy bàn ghế để tấn công, nhặt các chậu, bình hay trái cây vương vãi, vũ khí rơi ra để ném kẻ địch hay... Tính tương tác còn thể hiện ở các pha bạn dùng thanh Ỷ Thiên ở dạng Range Stance như hai sợi dây xích cuốn lấy một tên địch và quăng hắn vào đồng bọn. Cũng có thể áp dụng aftertouch cho các vật thể bạn ném đi, nhất là trong các pha giải đố như ném chiếc khiên vào những mục tiêu khuất để kích hoạt máy

**ƯU:**
- Các chiêu thức đậm nét võ hiệp đẹp mắt.
- Khả năng thay đổi hình dạng của Ỷ Thiên kiếm nhanh chóng.
- Tính năng aftertouch sử dụng cảm ứng điều khiển rất thú vị.
- Show trình diễn siêu đẳng của đồ họa và âm thanh.

**KHUYẾT:**
- Các con trùm thiết kế còn hơi "non tay".
- Thời lượng game khá ngắn.

móc hay cơ quan.

Với những gì đã thể hiện, HS hoàn toàn vươn tới được đẳng cấp của GoW nếu như không mắc phải một vài khuyết điểm đáng tiếc. Đầu tiên là HS tự xây dựng một câu chuyện mới nên khó có thể tạo được chiều sâu và sức hấp dẫn như GoW vốn được xây dựng trên nền tảng thần thoại Hy Lạp quen thuộc. Điểm yếu tiếp theo lại có nguyên nhân từ sự "hơi non tay" của hãng phát triển khi thiết kế các con trùm có cách đánh quá đơn giản và thiếu sức hấp dẫn cần có của một trận đấu boss. Cuối cùng, thời lượng chỉ khoảng 8 giờ của game!

## Siêu trình diễn

Ra mắt trong thời điểm khá nhạy cảm khi PS3 đang có dấu hiệu hụt hơi trước X360 và Wii, HS là một trong những tựa game độc quyền gánh vác trọng trách xốc lại nhuệ khí cho PS3. Do đó những chi tiết như chế độ chơi multiplayer hay online được dự kiến đã bị mạnh tay cắt bỏ để tập trung vào phần chơi đơn và đặc biệt chú trọng đến đồ họa, âm thanh. Công lao 4 năm phát triển đã được cô đọng trong 8 giờ chơi hấp dẫn với những khung hình đã làm nhòa đi ranh giới với tác phẩm điện ảnh.

Trước hết thiết kế góc nhìn camera rất hiệu quả với khả năng tự động thay đổi hướng giúp bạn có cái nhìn bao quát nhất mỗi khi đi đến một khu vực nào đó; bạn gần như không phải dùng đến tính năng xoay góc nhìn có sẵn. Tiếp đến, HS đem đến những trận chiến cực kỳ hoành tráng trên các chiến trường rộng lớn - một bên là bạn và bên kia lên đến hàng ngàn đối thủ, nhìn thấy "choáng". Vậy mà, khung hình hầu như không bị giảm!

Không chỉ gây ấn tượng ở mức "vĩ mô" mà cả "vi mô" game cũng xuất sắc không kém. Các nhân vật được thiết kế cực kỳ sống động đến mức đáng ngạc nhiên nhờ ứng dụng kỹ thuật "motion capture" đỉnh cao. Cử chỉ cực kỳ mềm mại và uyển chuyển như thật, nhất là mức độ sinh động của gương mặt thì ít game nào theo kịp. Công lao lớn phải kể đến những tên tuổi chuyên nghiệp và nổi bật nhất là Andy Serkis (vốn nổi tiếng với việc tạo mẫu và lồng tiếng cho nhân vật Gollum trong The Lord of the Rings hay Kong trong King Kong). Ngay cả những chi tiết nhỏ như họa tiết trên quần áo hay hoa văn trang trí trên các vật dụng cũng được chăm chút; thậm chí tà áo nhân vật chính tung bay khi đang di chuyển trong thời gian thực của game cũng hết sức ấn tượng. Tất cả những ưu điểm trên kết hợp với tông màu tươi tắn đẹp mắt đã mang lại cho HS một phong cách đồ họa vượt trội.

Hòa trộn với hình ảnh là âm thanh chất lượng cao tương xứng. Nhạc nền luôn là điểm mạnh với những game được Sony "đỡ đầu" và dĩ nhiên cho cả HS. Hiệu ứng âm thanh như tiếng va chạm vũ khí, tiếng đồ vật đổ vỡ, tiếng huyên náo tạo nên vẻ sống động và rất thật. Cuối cùng, phần lồng tiếng "khỏi chê" khép lại hoàn hảo màn siêu trình diễn hình-âm!

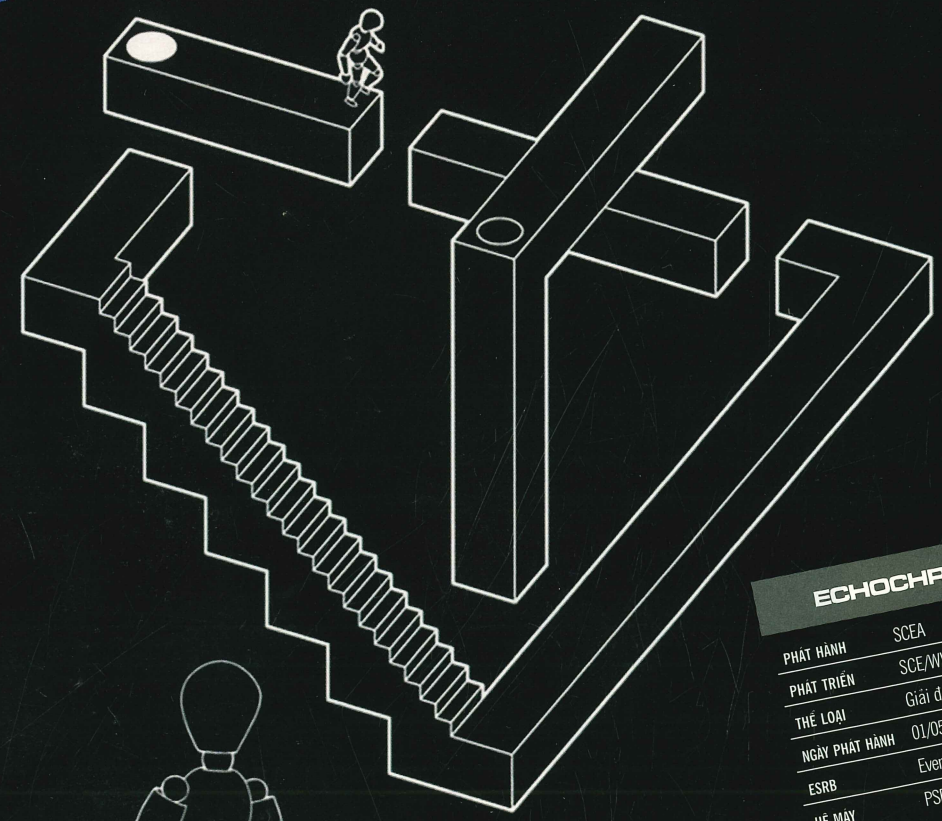
## Kết luận

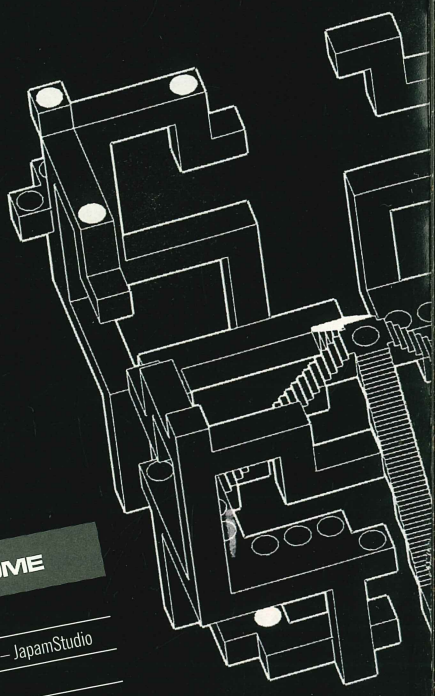
Còn thiếu một chút để đạt đẳng cấp của GoW nhưng HS vẫn có thể chinh phục được mọi game thủ bởi sự hấp dẫn của mình. Nếu đã có PS3 thì không có lý do gì mà bạn lại không một lần thử qua và cảm nhận những điều thú vị từ HS. Biết đâu sau khi chơi xong, bạn lại có thêm một thần tượng mới cho mình, ngoài Kratos khét tiếng!

**XUÂN QUANG**

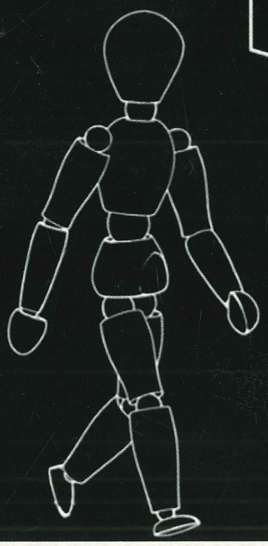
**BẠN CÓ BIẾT?**

- Nina Kristensen, một trong những người sáng lập Ninja Theory và đứng đầu dự án phát triển HS, cho biết ý tưởng thiết kế nhân vật chính là nữ đã xuất hiện ngay từ những ngày đầu. Với mục tiêu hướng tới một cốt truyện nhiều xúc cảm, thậm chí nhiều đoạn nhân vật chính phải rơi nước mắt, nhân vật nữ sẽ phù hợp hơn.
- Theo lời tiết lộ của những người đứng đầu Ninja Theory thì cốt truyện của Heavenly Sword do nữ tác giả Rhianna Pratchett đảm nhận và đã viết hoàn chỉnh, chia thành 3 phần liên hoàn. Do đó, ngay sau khi hoàn thành HS đã có thể lên kế hoạch phát triển HS2. Tuy nhiên do Ninja Theory đang muốn thử mình với dự án trên nhiều hệ máy nên HS2 không phải là lựa chọn phù hợp. Có thể Sony sẽ giao HS2 cho một hãng phát triển khác.
- Ở phần cuối chương 3, người chơi sẽ có dịp thấy cặp song đao Blades of Chaos và bộ áo giáp vàng quen thuộc của Kratos trong kho vũ khí của King Bohan.
- Một thành viên của diễn đàn Linkin Park Fan đã lấy cảm hứng từ thanh Ỷ Thiên Kiếm để tạo một thanh kiếm thật bằng gỗ, tại xưởng mộc trong trường để chứng minh đam mê, khả năng của mình.





| ECHOCHROME | |
|---|---|
| PHÁT HÀNH | SCEA |
| PHÁT TRIỂN | SCE/WWS – JapamStudio |
| THỂ LOẠI | Giải đố |
| NGÀY PHÁT HÀNH | 01/05/2008 |
| ESRB | Everyone |
| HỆ MÁY | PSP |



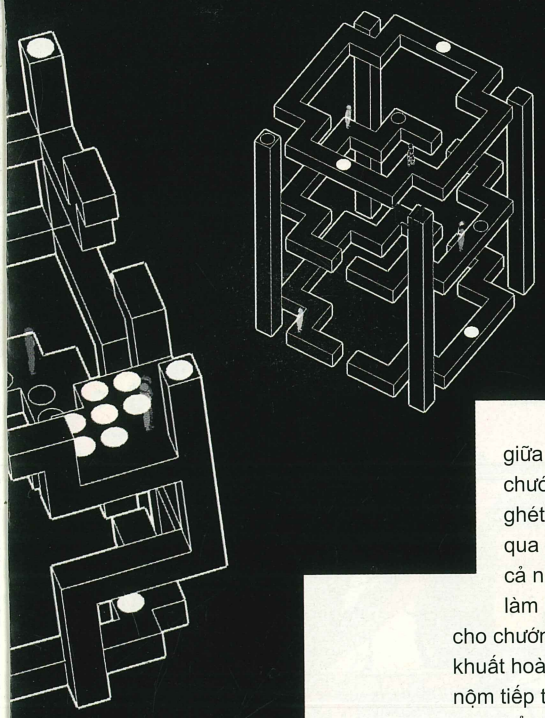
# echochrome
# KHÔNG GIAN KỲ ẢO

**Gameplay đơn giản nhưng Echochrome lại là một game cực kì khó, nhất là ở những màn về sau nhưng đồng thời đây cũng chính là yếu tố làm game hấp dẫn, thử thách trí não người chơi, rồi... mê lúc nào không hay.**

Mấy ai còn nhớ khi còn là học sinh trung học, những bài toán hình học không gian đã từng khiến chúng ta "khiếp vía", phải "lên bờ xuống ruộng" không biết bao nhiêu lần để chứng minh nào là các đoạn thẳng song song, mặt phẳng vuông góc, điểm thẳng hàng... Tạm thời không đề cập đến những thứ liên quan đến toán học "toát mồ hôi hột" đó. Điều đáng nói ở đây là tuy phức tạp nhưng cũng nhờ sự thiên biến vạn hóa của hình học không gian mà biết bao câu đố đánh lừa thị giác đã ra đời và khiến tất cả mọi người, dù thích hay không thích toán học, đều bị lôi cuốn theo. Người ta thường nói "thấy mới tin" nhưng đôi lúc con mắt chúng ta lại "bó tay" trước những ảo ảnh thị giác tưởng chừng như đưa mắt người lạc vào mê hồn trận. Nếu bạn muốn thử một trò chơi được xây dựng dựa trên những điều "thấy chưa chắc đã tin" này thì Echochrome có lẽ sẽ dành cho bạn với gameplay lấy cảm hứng từ những bức ảnh ảo đánh lừa thị giác của hoạ sĩ M. C. Escher.

Echochrome là tên người ta đặt cho thế giới trong game. Đây là một thế giới rất kì lạ khác xa với thế giới thực tại chúng ta đang sống. Nếu như ngoài đời, chúng ta bị chi phối bởi những định luật vật lý thì trong Echochrome, người chơi sẽ bị chi phối bởi một yếu tố vô cùng quan trọng, đó là góc nhìn (perspective). Cũng từ yếu tố góc nhìn này mà game phát sinh ra năm định luật khác nhau bao gồm: Connect, Existent, Absent, Landing và Jump. Chỉ nhiêu đó thôi nhưng chúng lại ảnh hưởng rất sâu sắc đến gameplay của cả trò chơi và đôi khi các định luật này kì lạ tới mức đi ngược lại hoàn toàn cả khái niệm hình học không gian lẫn các kiến thức vật lý.

Đọc đến đây chắc chắn không ít người vẫn cảm thấy rất khó hiểu lối chơi của game như thế nào. Quả thực, gameplay của Echochrome mặc dù khá đơn giản nhưng để diễn tả cho kỹ càng, thông suốt mà không cần hình ảnh minh hoạ thì lại là công việc không dễ chịu gì. Để dễ hình



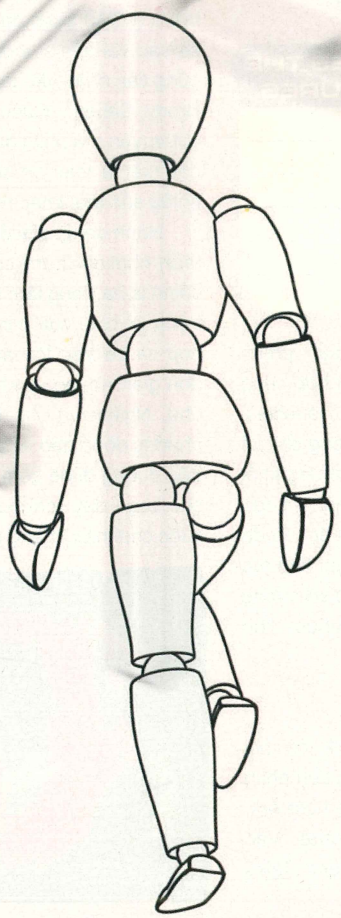
dung hơn, ta lấy ví dụ cụ thể về gameplay của Echochrome.

Ban đầu game sẽ cho một hình nộm, nhiệm vụ của nó chỉ là đi đi lại lại trên những khối hộp được sắp xếp ngẫu nhiên. Dĩ nhiên đã gọi là ngẫu nhiên thì có khối sẽ dính với nhau, có khối khác mặt phẳng, có khối cách xa, có khối gần... Và bằng cách nào đó, bạn phải vạch đường cho những hình nộm này để chúng di chuyển liên tục từ khối này sang khối hộp khác. Xin nhắc lại là các khối này sắp xếp ngẫu nhiên đấy nhé. Nếu ở ngoài thực thế thì chắc chắn bạn sẽ lắc đầu nguầy nguậy vì điều đó là bất khả. Nhưng trong Echochrome, mọi chuyện đều có thể xảy ra, chỉ cần áp dụng 5 định luật đã kể trên. Ví dụ về định luật "Connect", khi hình nộm của bạn đi đến cuối đường, nếu cẩn thận quay camera theo một góc khác sao cho hình khối bạn đang đứng "có vẻ" như nối với một hình khối khác thì ngay lập tức hình nộm sẽ di chuyển sang khối đó mặc dù rõ ràng trong không gian cả hai khối này chả dính dáng gì đến nhau cả! Tiếp tục với định luật "Existent", giả sử hình nộm đang "sải bước tự tin" nhưng giữa đường lại có một chướng ngại vật đáng ghét khiến nó không đi qua được. Đừng lo, tất cả những gì bạn cần làm là xoay camera sao cho chướng ngại vật đó bị che khuất hoàn toàn, thế là hình nộm tiếp tục ung dung đi qua như thể chưa từng có gì cản trở cả. Tương tự với định luật "Landing", bạn có thể hình dung ra việc làm thế nào mình có thể vừa đang đứng trên một mặt phẳng vừa rơi xuống và tiếp đất cũng ngay trên chính mặt phẳng đó! Câu trả lời là có trong Echochrome, chỉ cần xoay camera sao cho điểm đáp của bạn "có vẻ" nằm bên dưới điểm rơi và thế là cho dù trên cùng một mặt phẳng, hình nộm cũng sẽ rơi ngon lành... Bạn thấy đấy, chỉ thông qua 5 định luật cơ bản trong game mà bạn đã biến cái không thể thành có thể. Bạn cần lưu ý là cả 5 định luật này bị chi phối rất chặt chẽ bởi góc quay camera nên tuy Echochrome là một game có lối chơi đơn giản nhưng lại cực kì sáng tạo.

Sau khi đã nắm vững được năm quy luật kì lạ trong thế giới Echochrome này, nhiệm vụ tiếp theo của bạn là dẫn đường cho hình nộm đi thu thập các hình bóng khác (trong game gọi là echo) nằm rải rác trên các khối hình học đã nói. Chỉ cần điều khiển cho hình nộm di chuyển được sang khối hộp đó và chạm vào nó là được.

Ngoài ra, để nâng cấp độ khó của game lên bội phần, game còn có thêm thể loại Pair (cặp) tức thay vì chỉ điều khiển một hình nộm trắng thì game sẽ xuất hiện thêm những hình nộm đen và bạn phải tránh cho hai hình nộm khác màu va chạm nhau nếu không cả hai sẽ quay trở lại điểm xuất phát. Để tránh cho chúng đâm đầu vào nhau là một nhiệm vụ rất khó bởi bạn chỉ có thể ra lệnh cho hình nộm trắng tạm dừng chứ không cách gì làm cho hình nộm đen ngừng di chuyển. Vì vậy đôi lúc bạn đang chăm chú vào con trắng thì bỗng dưng ở đâu con đen lù lù xuất hiện, tông con trắng một phát, thế là công cốc! Nhất là ở những màn khó, khi phải tập trung cao độ để suy nghĩ thì những hình nộm di chuyển nhặng xị trên màn hình có thể khiến bạn đỏ mặt tía tai!

Phong cách thiết kế của game cũng thuộc hàng độc nhất vô nhị, hay nói cách khác là game có đồ hoạ rất bình dân nếu so với những game 3D khác trên nền PSP. Chỉ sử dụng hai màu trắng và đen để phối với nhau, mô hình trong game cũng chỉ là những hình khối do những đoạn que ghép lại. Nói chung là đơn giản đến mức không thể đơn giản hơn được nữa. Nhưng cũng nhờ phong cách đồ hoạ đó mà người chơi dễ tập trung hơn, không bị nhức mắt vì quá nhiều màu sắc chi phối. Ngoài ra, điều khiến người chơi ngạc nhiên nhất có lẽ là phần nhạc nền. Không phải là những bản remix sôi động hay chí ít cũng mang âm hưởng hiện đại mà ngược lại, chắc chắn bạn sẽ rất ngạc nhiên khi nghe tiếng vĩ cầm "độc tấu" vô cùng du dương, da diết! Hãy tưởng tượng một không gian trắng đen lại "khắc" bằng những khúc độc tấu cao vút thì bạn sẽ biết được cảm giác rất kì lạ, vừa ngô ngộ lại vừa bí ẩn, rất "tông xuyệt tông" với ý đồ của nhà sản xuất muốn đưa người chơi vào một thế giới khác biệt với thực tại.



Phải thừa nhận tuy gameplay của Echochrome đơn giản như vậy nhưng đây lại là một game cực kì khó. Nhất là ở những màn về sau, khi số lượng hình khối tăng lên rất nhiều, lại sắp xếp thành nhiều tầng làm góc nhìn trở nên rối rắm và khó quan sát. Nhưng đồng thời đây cũng chính là yếu tố làm cho Echochrome trở nên hấp dẫn vì càng nhiều thử thách, càng khiến người chơi phải vận động trí não, táy máy tay chân để xoay camera rồi đâm nghiện lúc nào không hay. Có thể nói, đối với một game giải đố thì như vậy cũng đã được xem như thành công đáng kể.

**QUỲNH HƯƠNG**

**Ưu**

- Cách chơi sáng tạo.
- Đồ họa và âm thanh đơn giản nhưng ấn tượng.

**Khuyết**

- Cách điều khiển chưa thật "ăn".

# INDIANA JONES TRONG XỨ SỞ LEGO

| LEGO INDIANA JONES THE ORIGINAL ADVENTURES | |
|---|---|
| PHÁT HÀNH | LucasArts |
| PHÁT TRIỂN | Traveller's Tales |
| THỂ LOẠI | Hành động/phiêu lưu |
| HỆ MÁY | PS2 |
| NGÀY PHÁT HÀNH | 03/06/2008 |
| ESRB | Everyone |

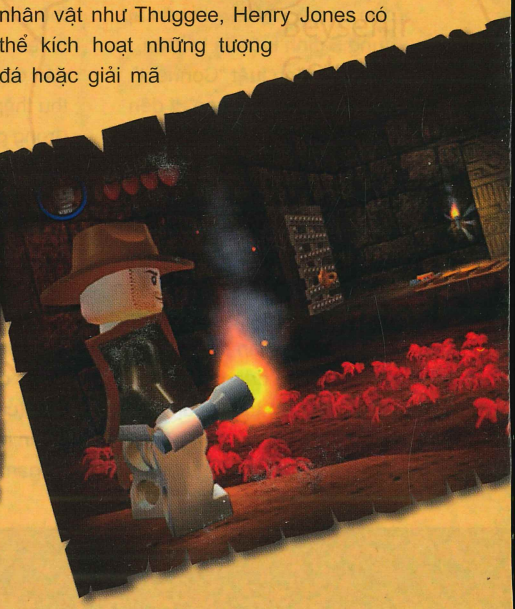
Ắn nên làm ra với bộ sản phẩm Lego Star Wars khi phối hợp cùng LucasArts đã giúp Traveller's Tales tạo được uy tín khá tốt không chỉ với game thủ mà với cả tín đồ của những khối vuông Lego của công ty Thụy Điển – Lego Group. Thành công ngoài mong đợi đó đã khiến LucasArts không ngần ngại tiếp tục đặt hàng nhà sản xuất đến từ xứ sở sương mù sản phẩm Lego Indiana Jones: The Original Adventures (LIJTOA).

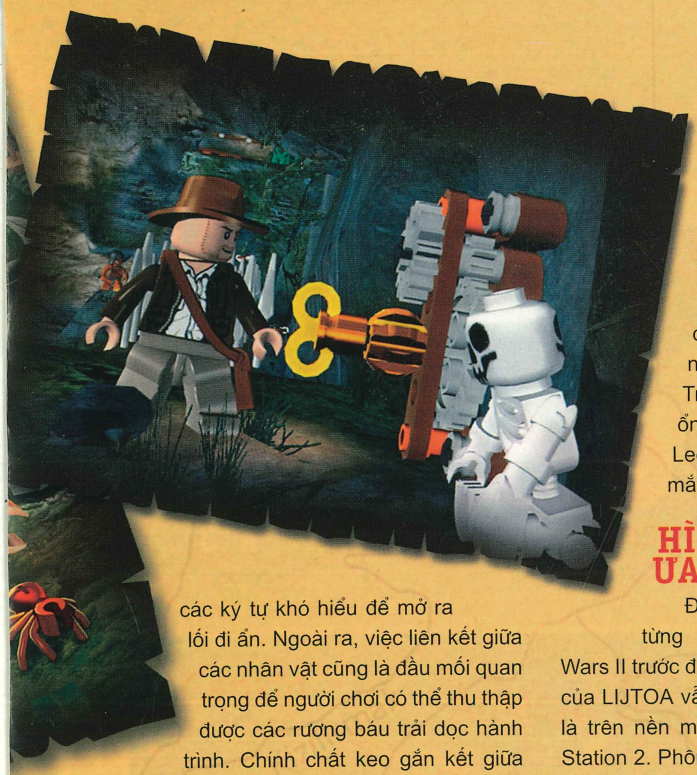
## ĐƯỢC VÀ CHƯA

Đúng như tên gọi, LIJTOA có nội dung xoay quanh ba phần trong sêri phim Indiana Jones là Raiders of the Lost Ark, Temple of Doom và Last Crusade. Vẫn theo công thức cũ mà Traveller's Tales từng thực hiện với Lego Star Wars (LSW) trước đây, người chơi lần này sẽ vào vai tiến sĩ Indiana Jones nổi tiếng, cùng các nhân vật quen thuộc như Marcus Brody, Sallah... Cuộc phiêu lưu theo đúng cốt truyện mà phim đã vạch ra, nhưng điều đặc biệt là toàn bộ sẽ được Lego hóa với nhiều sắc thái khác nhau.

Hành động, giải đố và pha thêm yếu tố nhảy nhót đặc trưng của các game platform chính là ba trọng tâm mà LIJTOA hướng tới trong lối chơi của mình. Tuy nhiên, sự kết hợp cả ba yếu tố này được thực hiện rất đơn giản nhưng lại không kém phần công phu. Nhiệm vụ của bạn là càn quét đối phương đông đảo và đập phá các vật dụng trên đường đi để gom tiền (ở đây là những cục Lego đầy màu sắc) mua đồ, tiếp tục cuộc chơi nếu chẳng may bị sẩy chân.

Mặc dù không sở hữu được những năng lực siêu phàm như các hiệp sĩ Jedi của LSW, nhưng không vì thế mà các màn giải đố trong LIJTOA kém ấn tượng khi so sánh với LSW. Ngược lại, chúng có phần lắt léo và thú vị hơn khá nhiều. Bởi ngoài những thao tác đơn giản như tìm chìa khóa để mở cửa, tìm và lắp ráp các mảnh Lego để khai thông lối đi mới..., giờ đây bạn phải thường xuyên luân phiên chuyển đổi giữa các nhân vật để sử dụng những khả năng đặc biệt của họ. Ví như với chiếc roi da trên tay, chàng giáo sư khảo cổ Indiana có thể đu người qua vực sâu mà những cú nhảy thường không thể thực hiện được. Trong khi đó những cô nàng như Marion Ravenwood và Elsa Schneider lại có khả năng nhảy cao rất đáng nể. Các nhân vật như Thuggee, Henry Jones có thể kích hoạt những tượng đá hoặc giải mã





**ƯU**
- Phần chơi phối hợp hấp dẫn.
- Cách giải đố hấp dẫn.
- Nhiều tình huống vui nhộn.

**KHUYẾT**
- Trí thông minh của máy thất thường.
- Camera còn nhiều bất cập.

trực tiếp đến khả năng chiến đấu cũng như việc thực hiện các cú nhảy của nhân vật. Không ít lần người viết đã phải xuýt xoa mất tiền lãng nhách chỉ vì camera "trời đánh" của trò chơi. Hy vọng những vấn đề này sẽ được Traveller's Tales giải quyết ổn thỏa trong sản phẩm mới Lego Batman cũng sắp sửa ra mắt trong thời gian tới.

## HÌNH ẢM ƯA NHÌN

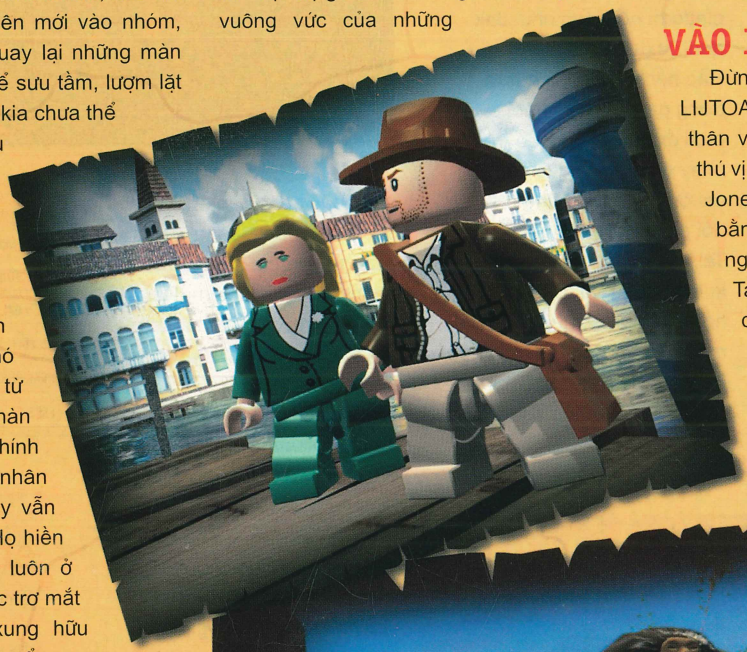
Đặc chế lại từ bộ engine cũ từng xây dựng nên Lego Star Wars II trước đây nhưng chất lượng đồ họa của LIJTOA vẫn thể hiện khá tốt, đặc biệt là trên nền máy đã nhiều tuổi như Play Station 2. Phông nền và cảnh vật sử dụng màu sắc rất tươi tắn và đạt hiệu quả cao về mặt thị giác. Dù mang vóc dáng vuông vức của những khối Lego ngộ nghĩnh nhưng khâu thiết kế nhân vật cũng bắt được hồn và nét đặc trưng của các diễn viên đã thể hiện trên phim nhờ những họa tiết được chăm chút rất tỉ mỉ: từ bộ râu quai nón, quần, áo, mũ cao bồi đầy chất lãng tử của chàng tiến sĩ khảo cổ Indiana Jones đến bộ ria trắng và cặp mắt kiếng tôn lên vẻ uyên bác của Henry Jones, Sr. Chất lượng nhạc nền cũng khá ổn do được sử dụng lại từ phim. Đáng tiếc là các nhân vật trong trò chơi lại không được lồng tiếng dù nhà sản xuất đã cố gắng lấp khoảng trống này bằng những đoạn hoạt cảnh vui nhộn, sinh động.



các ký tự khó hiểu để mở ra lối đi ẩn. Ngoài ra, việc liên kết giữa các nhân vật cũng là đầu mối quan trọng để người chơi có thể thu thập được các rương báu trải dọc hành trình. Chính chất keo gắn kết giữa các tuyến nhân vật này đã tạo cho trò chơi sức hấp dẫn khó tả. Hơn thế nữa, sau khi kết nạp được thành viên mới vào nhóm, bạn có thể cùng họ quay lại những màn chơi cũ (Free Mode) để sưu tầm, lượm lặt những cổ vật mà trước kia chưa thể lấy được. Chính điều này nâng giá trị chơi lại của game lên rất cao.

"Game vô thập toàn", ngoài những mặt được, LIJTOA vẫn mắc phải những lỗi khó chịu vốn đã tồn đọng từ đàn anh LSW. Phàn nàn đầu tiên phải kể đến chính là AI (trí thông minh nhân tạo) của đồng đội máy vẫn "khờ" như ngày nào. Họ hiền đến mức khó hiểu và luôn ở trạng thái bị động hoặc trơ mắt đứng nhìn bạn "tả xung hữu đột". Tuy nhiên, khi chuyển sang giải đố hay di chuyển thì lại hỗ trợ rất nhiệt tình và thông minh đột xuất. Chính vì vậy lời khuyên chân thành là để thưởng thức trò chơi một cách trọn vẹn, bạn nên rủ thêm một bạn chơi khác để đỡ vất vả khi khám phá một mình. Phải chăng đây cũng chính là ngụ ý sâu xa của nhà sản xuất muốn nhấn mạnh đến mục chơi phối hợp đang rất thịnh và là mốt của nhiều game hiện nay.

Điểm thứ hai cần nhắc đến chính là cách bố trí góc quay hơi xa tầm mắt người chơi nên việc tìm kiếm, lùng sục các bí mật vốn dĩ đã không dễ dàng nay lại càng khó hơn. Việc này còn ảnh hưởng



## VÀO XỨ LEGO

Đừng để vẻ trẻ con bên ngoài của LIJTOA đánh lừa, bởi một khi đã dấn thân vào những chuyến phiêu lưu đầy thú vị của chàng tiến sĩ khảo cổ Indiana Jones cùng một trợ tá "bằng xương bằng thịt", bạn sẽ thấy cách gây nghiện rất tài tình của Traveller's Tale. Dù còn tồn tại khá nhiều lỗi cố hữu nhưng cho tới thời điểm này có thể khẳng định đây chính là trò chơi Lego hay nhất mà bạn không nên bỏ qua.

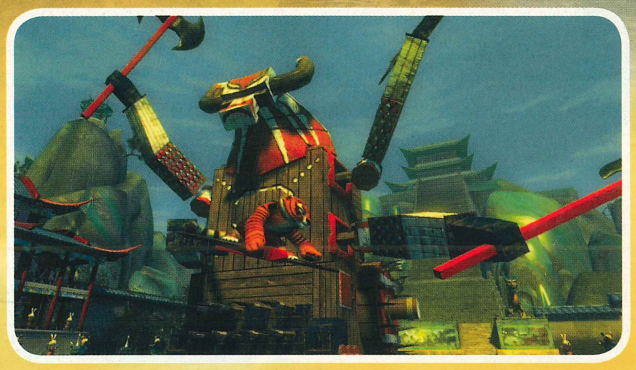
**NGỌC HÀ**

# GẤU TRÚC GIỎI VÕ

EVERYONE
CONTENT RATED BY ESRB

Chuyện kể rằng, xa xưa tại ngôi làng Thanh Bình (Valley of Peace) có chàng gấu trúc Po béo mũm mĩm và mê kungfu. Tuy nhiên, cha ngỗng của cậu, ngài Mr. Ping chủ nhà hàng chuyên món mì dẹt luôn mong muốn con trai mình sẽ là người kế nghiệp công việc. Chuyện bất ngờ đã xảy đến khi tiên sinh rùa Oogway cho biết, tên báo gian ác Tai Lung học trò của Master Shifu sau khi mãn hạn tù sẽ quay trở về làng Thanh Bình để báo thù. Trước tình thế này, tiên sinh Oogway quyết định mở một cuộc tuyển chọn nhân tài, tinh thông võ thuật với hy vọng tìm được Chiến Binh Rồng trong truyền thuyết (Dragon Warrior) người có thể đánh bại Tai Lung và đem lại sự bình yên cho làng Thanh Bình.

Cách chơi của Kung Fu Panda (KFP) chịu ảnh hưởng khá nhiều của các game platform nổi tiếng như: Jak and Daxter và Super Mario. Hầu hết tình huống đặt ra trong game buộc người chơi phải điều khiển Po leo trèo, chạy nhảy, vượt qua các chướng ngại vật cũng như đối đầu với bọn tay sai của Tai Lung bằng những món võ kungfu đẹp mắt. Bằng việc hoàn thành các nhiệm vụ đặt ra, người chơi có thể giúp gấu Po thu thập tiền bạc (Coin) để mở khóa những tuyệt kĩ mới hoặc nâng cấp sức mạnh, sức khỏe, năng lượng... Đặc biệt, nếu tinh mắt phát hiện ra những đồng tiền hiếm (Rare Coin) người chơi còn có thể mở thêm những nội dung ẩn ở phần Extra.



Tuy chỉ khoảng một 8 một 10 khi so sánh với các phiên bản trên next-gen console và PC nhưng đồ họa của KFP trên Play Station 2 khá vừa mắt nhờ cách lựa chọn tông màu, động tác nhân vật rất vừa mắt không kém gì bộ phim cùng tên. Khuyết điểm duy nhất ở mặt đồ họa là, số lượng đối thủ mà bạn bắt gặp từ đầu đến cuối game chỉ quanh đi quẩn lại hai loại nên khá đơn điệu. Âm lồng tiếng dù không được chính các diễn viên trên phim thể hiện nhưng vẫn được thực hiện khá tốt. Khâu nhạc nền do được sử dụng lại từ phim nên truyền tải khá trọn vẹn không khí và diễn biến trong game.

Hướng đến đối tượng chính là các game thủ nhỏ tuổi nên độ khó và tính thử thách của KFP chưa có nhiều điểm nhấn hoặc cao trào buộc người chơi phải tập trung xử lý nhiều. Nhưng nhờ sự hóm hỉnh, hài hước và hình âm được thể hiện tốt nên KFP là một game dựa trên phim hoàn toàn chấp nhận được.

**HẢI ÂU**

| KUNG FU PANDA | |
|---|---|
| PHÁT HÀNH | Activision |
| PHÁT TRIỂN | XPEC |
| THỂ LOẠI | Hành động |
| HỆ MÁY | PS2 |
| NGÀY PHÁT HÀNH | 03/06/2008 |
| ESRB | Everyone |

## ƯU

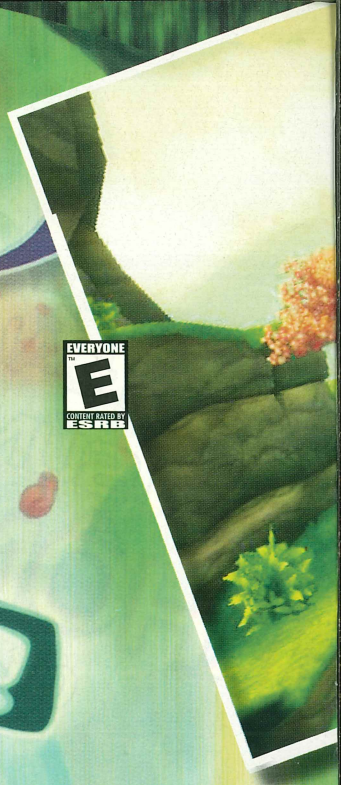
- Chất lượng đồ họa và âm thanh được đầu tư tốt.
- Gameplay đơn giản.

## KHUYẾT

- Thiếu chiều sâu và độ khó cần thiết để game thủ tập trung thưởng thức.
- Đối thủ không đa dạng.

LẦN ĐẦU TIÊN TẠI VIỆT NAM
BẮN SÚNG TRONG TÌNH TRẠNG
KHÔNG TRỌNG LỰC
Chỉ có tại trò chơi Biệt Đội Thần Tốc
BIỆT ĐỘI THẦN TỐC
http://bietdoi.zing.vn
TRẬN CHIẾN KHÔNG KHOAN NHƯỢNG
CJ Internet VinaGame

# LostWinds™



EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

| LOSTWINDS | |
|---|---|
| PHÁT HÀNH | Frontier Developments |
| PHÁT TRIỂN | Frontier Developments |
| THỂ LOẠI | Platform |
| NGÀY PHÁT HÀNH | 12/05/2008 |
| ESRB | E (Everyone) |
| HỆ MÁY | Wii |

# Ngọn Gió Tự Do

**"TỰ DO NHƯ GIÓ" LÀ CẢM GIÁC ĐÍCH THỰC MÀ LOSTWINDS MANG ĐẾN CHO BẠN. CÁCH ĐIỀU KHIỂN ĐỘC ĐÁO VẬN DỤNG TÍNH NĂNG CẢM ỨNG CỦA WIIREMOTE ĐÃ ĐƯA LOSTWINDS ĐẾN GẦN VỚI ĐẲNG CẤP CỦA OKAMI. LOSTWINDS ĐÃ CHỨNG TỎ LÀ MỘT GAME KHÔNG THỂ BỎ QUA TRÊN WII...**

LostWinds được manh nha hình thành khi nhà thiết kế game Steve Burgess của studio Frontier Developments quan sát những cơn gió thổi qua các tán cây. Ý tưởng xây dựng game mà nhân vật là cơn gió tương tác với mọi vật thể xung quanh thông qua tính năng cảm ứng của WiiRemote đã thôi thúc Steve Burgess lao vào phát triển. Thêm một ý tưởng đột phá nữa là đưa vào game nhân vật chính thứ 2 có thể tương tác và được bảo vệ bởi cơn gió đã định hình bộ khung cơ bản của game. Thêm cốt truyện cổ tích cùng với đồ họa và âm thanh đậm chất dân gian, cuối cùng Frontier Developments đã cho ra mắt một LostWinds cực kỳ độc đáo! Được phát hành ngay trong ngày khai trương dịch vụ WiiWare, LostWinds đã cùng những tựa game khác như Final Fantasy Crystal Chronicles: My Life as a King hay Dr.Mario Online Rx đã có một màn ra mắt khá ấn tượng.

## THẾ GIỚI CỔ TÍCH

Chuyện kể rằng từ thuở hồng hoang các linh thần đã hợp sức để tạo ra thế giới Mistralis của loài người. Rồi một ngày nọ, Balasar, vị thần tượng trưng cho mặt trời và mặt trăng, vì quá tự phụ vào quyền năng của mình nên muốn loài người phải

cung phụng như một vị thần tối cao. Trước những hành động ngông cuồng của Balasar, các vị thần đã tạo ra một viên đá thiêng để phong ấn hắn. Nhưng để làm được điều đó thì trước hết linh thần Enril với khả năng điều khiển các cơn gió phải tạo ra lốc xoáy trói chặt Balasar. Trớ trêu thay cả Balasar lẫn Enril đều bị cuốn vào và bị phong ấn trong viên đá thiêng. Nhiều năm trôi qua và cuộc sống yên bình cứ thế tiếp diễn cho đến một ngày viên đá thiêng không còn đủ sức mạnh để giam cầm Balasar lâu hơn. Hắn đã phá vỡ và thoát khỏi viên đá, còn sức mạnh của Enril thì bị chia nhỏ theo nhiều mảnh vỡ phân tán khắp nơi. Trong một dịp tình cờ, cậu bé Toku đã giải thoát được một phần sức mạnh của Enril khỏi một mảnh vỡ của viên đá thiêng. Biết được hiểm họa mà Balasar sắp sửa giáng xuống, cả hai hợp sức lên đường tìm kiếm các mảnh vỡ khác nhằm hồi phục sức mạnh của Enril….

## ĐẬM CHẤT DÂN GIAN

Khá ngạc nhiên là Frontier Developments - một studio đặt trụ sở tại Anh nhưng lại cho ra mắt một game đậm chất dân gian Nhật Bản như LostWinds. Tuy là game platform theo dạng 2-D side scrolling (màn hình ngang) nhưng toàn bộ nhân vật cũng như cảnh nền đều được thiết kế theo 3-D nên tạo được chiều sâu cho khung cảnh. Sử dụng phông màu tươi tắn, phục trang truyền thống và cảnh quan quen thuộc như các tán hoa anh đào, LostWinds đã vẽ lên một bức trang làng quê Nhật Bản yên bình. Những hiệu ứng đặc biệt như tán cây xao động trong gió hay thác nước yên bình được thực hiện khá tốt, đặc biệt là sự tương tác giữa cơn gió và các tia lửa rất ấn tượng trở thành điểm nhấn đặc sắc nhất về đồ họa. Tuy chỉ là game phát hành qua "cửa sau" là WiiWare nhưng đồ họa đầy phong cách trong LostWinds cũng ăn đứt một số game tầm tầm của máy Wii.

Âm nhạc lấy tiếng sáo làm chủ đạo tạo nên giai điệu hơi man mác buồn phù hợp với bối cảnh game và có sức hút riêng khá mãnh liệt. Các nhạc cụ dây và bộ gõ cũng được sử dụng cùng với âm thanh của lá cây xào xạc hay tiếng chim hót tạo nên một thế giới rất sinh động. Âm thanh trong game còn có thể hoàn thiện hơn nếu các nhân vật có thêm phần lồng tiếng, nhưng tiếc thay cũng như các anh em khác trên WiiWare phần này đã không được đưa vào.

## SÁNG TẠO TRONG LỐI CHƠI

Ngạc nhiên đầu tiên mà LostWinds đem đến cho bạn là khả năng điều khiển cùng lúc những 2 chứ không chỉ 1 nhân vật. Cậu bé Toku với Nunchuck, trong khi linh thần Enril được thao tác qua WiiRemote. Việc điều khiển Toku khá đơn giản với phím analog để di chuyển và phím Z để nói chuyện với dân làng cũng như cầm nắm các đồ vật. Toku tự mình chỉ có thể di chuyển khá chậm chạp và nhảy những bước ngắn, nhìn chung chỉ là một cậu bé bình thường nếu không có những trợ giúp của linh thần Enril.

Phần điều khiển Enril bằng tính năng cảm ứng của WiiRemote mới thật sự là trọng tâm của game và đem đến một lối chơi rất độc đáo. Để dễ hình dung kỹ năng điều khiển cơn gió của Enril, bạn hãy liên tưởng tới tuyệt kỹ Celestial Brush của Amaterasu trong siêu phẩm Okami cũng vừa cập bến Wii ít lâu - dùng WiiRemote vẽ lên màn hình game để tạo ra các tuyệt chiêu; trong Okami bạn phải ngưng thời gian lại để vẽ, còn trong LostWinds bạn vẽ và quan sát kết quả theo thời gian thực.

Xuyên suốt game bạn sẽ có trong tay 4 kỹ năng khác nhau của Enril. Gust, đơn giản nhất, cho phép vạch những đường thẳng trên màn hình để tạo những cơn gió thổi theo hướng khác nhau nhằm giúp Toku nhảy cao hơn, xa hơn và tới được những khu vực mà bình thường không thể tới. Nó còn có thể giúp tiêu diệt những con quái glorb và squawk bằng cách thổi chúng bay vào các vách đá hoặc từ trên cao xuống. Gust tuy là chiêu đơn giản nhất nhưng lại được sử dụng nhiều nhất do dễ dùng và nhanh nhạy. Cùng với việc thu thập thêm các mảnh vỡ từ viên đá thiêng, người chơi sẽ mở khóa các tuyệt chiêu mới. Slipstream, sự biến hoá uyển chuyển hơn của gust, cho phép vẽ nên những đường cong khi giữ phím B và từ đó sẽ đưa được

các tia lửa hay nước cuốn theo chiều gió vòng qua các vật cản để tương tác với các chướng ngại vật trong các góc khuất. Hãy thử một lần tự tay vẽ các tia gió – lửa bay theo đường zic zac tấn công các đối thủ mới thấy hết nét hấp dẫn của LostWinds.

Tuyệt chiêu vortex cao cấp hơn cho phép vẽ liên tiếp những vòng tròn xung quanh một vật thể để tạo cơn lốc xoáy quanh vật thể, giúp nó tích tụ năng lượng nhằm tạo ra lực công phá cao hơn, hữu hiệu hơn. Tính tự do của game còn được thể hiện rõ nét khi đối diện với một cánh cửa chắc chắn, nếu không có hòn đá nào xung quanh nó thì bạn có thể chộp lấy... một con quái glorb gần đó, xoay tròn và quẳng vào phá vỡ cánh cửa cũng được. Chỉ cần "dám nghĩ, dám làm" bạn sẽ phát hiện được nhiều cách để giải quyết vấn đề trong LostWinds hơn là bạn tưởng. Cuối cùng là jumbrella cape, tương tự slipstream nhưng thay vì tương tác với tia lửa và nước thì nó cho phép vạch những đường cong tùy ý để Toku bay lượn chính xác theo. Với tuyệt chiêu này, không có nơi nào mà bạn không đến được.

Là game thể loại platform nên LostWinds tập trung vào các màn giải đố và thật may mắn là phần này được thiết kế khá tốt. Với nét khác biệt là "vẽ" để tương tác với game trong thời gian thực nên sự khéo léo và nhanh nhẹn của đôi tay là người bạn đồng hành quý giá. Những nét vẽ bay bướm, điệu nghệ đem lại cảm giác "sướng tay" hơn rất nhiều. Các câu đố không quá hóc búa nhưng cũng không dễ nếu bạn lười suy nghĩ. Hơn nữa, vấn đề quan trọng không phải là bạn có giải được câu đố hay không mà là cách bạn giải quyết như thế nào dựa trên những tuyệt chiêu đã có. Tuy các màn chơi được thiết kế tuyến tính nhưng việc cho phép tự do vận dụng mọi thứ theo cách của bạn để giải quyết tình huống đã giúp người chơi thêm phần hứng thú.

Có lẽ do quá tập trung vào phần giải đố mà các pha hành động chiến đấu với quái vật đã được đơn giản hóa hết mức. Từ đầu đến cuối game bạn chỉ phải đối đầu với 3-4 loại quái vật mà đa số dễ "die" bằng vài ba cú vẩy tay với WiiRemote; thậm chí có con trùm yếu ớt mà bạn có thể hạ gục nhanh trong vòng "3 nốt nhạc". Như còn chưa đủ dễ dàng, Frontier Developments còn thiết kế cho Toku có một "ống máu" chỉ chịu được tối đa 4 đòn tấn công nhưng có thể hồi phục bằng thức ăn xuất hiện khá nhiều trong game; thậm chí Toku có hết máu thì chỉ cần bạn lắc WiiRemote vài cái là cậu sẽ tự động sống dậy với ống máu đầy. Khái niệm gameover hầu như không tồn tại và các trận đấu quá dễ nên người chơi chỉ phải tập trung vào phần giải đố mà thôi.

LostWinds sẽ là một game khá xuất sắc nếu không mắc phải khuyết điểm quá ngắn. Ngay khi bạn vừa khám phá hết những tuyệt chiêu độc đáo của Enril và tính hấp dẫn đến cao trào cũng là lúc game kết thúc! Thời lượng chơi chỉ khoảng 3 giờ quá ngắn ngủi. Có lẽ nguyên nhân chủ yếu đến từ 2 đặc điểm của game phát hành trên WiiWare là dung lượng nhỏ (~ 40 MB) và giá thấp (5-15 USD) mà các nhà phát hành có chiến thuật riêng: Một số phát hành bản cơ bản và bạn phải trả tiền nếu muốn tải thêm các bản nâng cấp như Final Fantasy Crystal Chronicles: My Life as a King; một số lại được cắt thành nhiều game nhỏ liên hoàn như LostWinds. Ta có thể thấy được LostWinds chỉ là phần mở đầu của một "trường thiên" game và các phiên bản tiếp theo sẽ làm sáng tỏ những chi tiết còn dang dở. Trên thực tế, Frontier Developments đã tuyên bố là đang tiếp tục phát triển LostWinds 2 và sẽ ra mắt trong tương lai không xa. Cũng có lẽ do dung lượng nên LostWinds thiếu chế độ chơi multiplayer cũng như online mà chỉ có chế độ co-op khi người chơi thứ 2 điều khiển thêm một linh thần Enril khác bằng WiiRemote để giúp Toku bay xa hơn nhưng chế độ chơi co-op này khá gò bó.

## CẢM NHẬN SỰ TỰ DO

"Tự do như gió"- chính là ý nghĩa đích thực mà LostWinds mang đến cho bạn. Cách điều khiển độc đáo vận dụng tính năng cảm ứng của WiiRemote đã đưa LostWinds đến gần với đẳng cấp của Okami mặc dù có thua sút trong chiều dài cũng như chiều sâu. Vẫn có những khiếm khuyết nhưng LostWinds đã chứng tỏ mình là một game không thể bỏ qua trên Wii. Hãy thử chơi và cảm nhận, rồi nếm cảm giác... chờ đợi những phiên bản tiếp theo.

**NGUYÊN QUÂN**

## ƯU

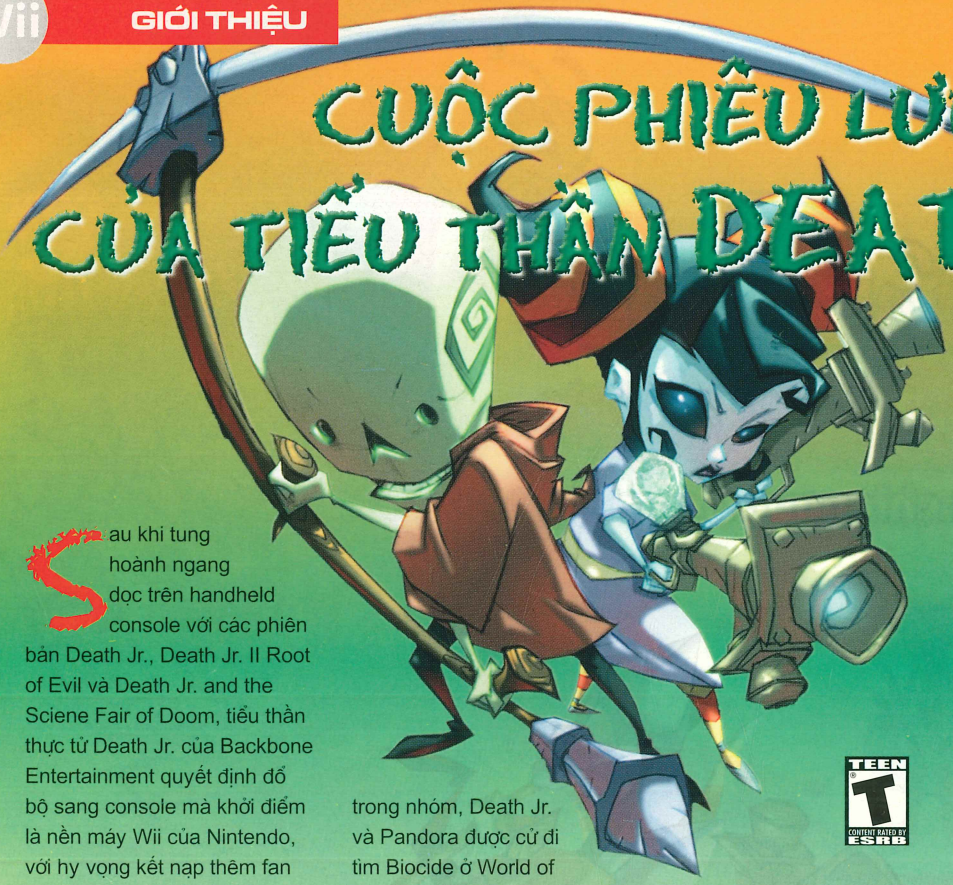
- Độc đáo trong cách điều khiển linh thần Enril bằng WiiRemote.
- Đồ họa và âm thanh đậm chất nghệ thuật dân gian.
- Các màn chơi giải đố được thiết kế tốt.

## KHUYẾT

- Game quá ngắn.
- Thiếu các chế độ chơi multiplayer và online.

Chiến Quốc
Loạn Thế Anh Hùng
www.chienquoc.com.vn
ĐÃ CẬP NHẬT
• Hệ Thống BANG HỘI ĐẠI CHIẾN
TRÒ CHƠI TRỰC TUYẾN NHIỀU NGƯỜI CHƠI
Miễn Phí Mãi Mãi
TEEN CÙNG CHIẾN QUỐC THỐNG NHẤT TRUNG NGUYÊN
SẮP RA MẮT
• Hệ Thống KẾT HÔN
• Hệ Thống KÝ GỬI KIM BẢO
SAIGONTEL
Telecom-ISP & Software Development
Saigontel Phát Hành Độc Quyền Tại Việt Nam

# CUỘC PHIÊU LƯU CỦA TIỂU THẦN DEATH JR.



DEATH JR. Root of Evil

Sau khi tung hoành ngang dọc trên handheld console với các phiên bản Death Jr., Death Jr. II Root of Evil và Death Jr. and the Sciene Fair of Doom, tiểu thần thực tử Death Jr. của Backbone Entertainment quyết định đổ bộ sang console mà khởi điểm là nền máy Wii của Nintendo, với hy vọng kết nạp thêm fan mới trên mảnh đất đầy tiềm năng này.

Trò chơi được bắt đầu khi Death Jr. cùng các bạn học đi săn lùng những tổ kén trong rừng cho một dự án sinh học. Tình cờ cả Death Jr. và cô bạn Pandora phát hiện ra một tổ kén khổng lồ nằm trên cây. Bản tính hiếu thắng thích tranh giành của trẻ con đã khiến họ vô tình làm vỡ tổ kén và giải thoát Furi, một mụ bướm khổng lồ đầy dã tâm. Còn đang băn khoăn chưa biết xử trí ra sao thì bộ đôi Death Jr. và Pandora đã bị Furi đẩy xuống một nghĩa địa đồ chơi... Sau khi bắt lại liên lạc với các thành viên khác trong nhóm, Death Jr. và Pandora được cử đi tìm Biocide ở World of Waffles, với hy vọng dùng loại thuốc này để trị Furi trước khi ả bướm khổng lồ này đe dọa sự bình yên tại mảnh đất mà họ sinh sống...

Được làm lại từ bản gốc cùng tên Root of Evil (RoE) của hệ PSP trước đây nên về cơ bản cách chơi của phiên bản Wii không mấy khác biệt khi vẫn tập trung mạnh vào những pha chạy nhảy, leo trèo đặc trưng của thể loại "platform". Tuy nhiên, nét thú vị của Death Jr. chính là những vũ khí hiện đại mà tiểu thần thực tử Death Jr. được trang bị bên cạnh chiếc lưỡi hái bất ly thân. Điển hình như cặp súng lục, shotgun, súng phóng lựu... Xuyên suốt 19 màn chơi bạn có thể nâng cấp những vũ khí này bằng cách lùng sục, thu thập những vật dụng có liên quan hoặc tích lũy các viên "orb" để học những chiêu cận chiến mới.

Góc quay bất hợp lý và khả năng xoay trở khó khăn ở phiên bản PSP đã được tinh chỉnh khá nhiều ở phiên bản mới này. Điển hình như việc điều chỉnh góc quay trung tâm của nhân vật sẽ được thực hiện bằng Wii Remote kết hợp với phím C, trong khi đó việc chỉnh tâm khi sử dụng các vũ khí tầm xa sẽ được nhường lại cho Wii Remote và nút Z, rất thuận tiện. Ngoài ra, nếu không thích nhấn phím A khi ra đòn bằng lưỡi hái, game thủ có thể khẽ lắc Wii Remote theo chiều tương ứng tùy vào chiêu thức sử dụng. Những thay đổi nhỏ này giúp những trận đấu trùm hay thực hiện những cú nhảy giờ đây dễ dàng hơn trước khá nhiều.

Được xem là một trong những game có chất lượng đồ họa tốt trên PSP ngay thời điểm phát hành, khi đổ bộ trên Wii, RoE vẫn tiếp tục phát huy mặt mạnh này khi cống hiến cho game thủ nền đồ họa sặc sỡ được thể hiện rất vừa mắt. Tuy nhiên hiệu ứng nhạc nền và âm thanh mô phỏng lại thể hiện khá rời rạc và thiếu độ sâu cần thiết. Bên cạnh đó, do được sao chép toàn bộ nội dung từ bản chơi trước mà không bổ sung nét mới nào nên RoE sẽ khó lòng thuyết phục game thủ sở hữu các bản chơi trước rút hầu bao.

Nhìn chung, RoE trên Wii là bản "remake" chấp nhận được với những game thủ mới tiếp xúc thương hiệu này lần đầu tiên. Nhưng giá như nhà sản xuất chịu khó chăm bẵm, thêm thắt nhiều nội dung mới đáng kể thì có lẽ doanh số bán ra sẽ khả quan hơn rất nhiều.

**TRỌNG THUẬN**

### ƯU

- Góc quay được điều chỉnh lại hợp lý.
- Chất lượng đồ họa thể hiện khá tốt.
- Nhịp chơi nhanh, vui nhộn.

### KHUYẾT

- Nội dung không khác biệt so với bản chơi gốc.
- Cốt truyện thiếu chiều sâu.

| DEATH JR. ROOT OF EVIL | |
|---|---|
| PHÁT HÀNH | Eidos Interactive |
| PHÁT TRIỂN | Backbone |
| THỂ LOẠI | Platform |
| HỆ MÁY | Wii, PSP |
| NGÀY PHÁT HÀNH | 27/05/2008 |
| ESRB | Teen |

# ĐỘI CỨU HỘ KHẨN CẤP

Chi phí phát triển rẻ và thu hồi vốn nhanh nên khá nhiều nhà phát triển để mắt đến Wii. Đây là lý do next-gen console của đại gia Nintendo hút được nhiều đầu game nhất hiện nay, nếu so với hai đối thủ Play Station 3 và Xbox 360. Tuy nhiên, sự chênh lệch giữa chất và lượng của các đầu game trên Wii lại là mối băn khoăn lớn nhất của nhiều game thủ khi mua sắm. Emergency Heroes (EH), sản phẩm "hạng hai" do ông lớn Ubisoft phát hành là trường hợp tiêu biểu.

Điều đáng ngạc nhiên từ ngày phát hành (15), chữ lót "Emergency" của EH, bối cảnh chơi và chất lượng... rất giống với sản phẩm. Emergency Heroes (Thế Giới Game số 6/2008, trang 44) do Codemaster phát hành cách đây một tháng. Người chơi sẽ vào vai Zach Harper, thành viên mới của đội cứu hộ khẩn cấp Emergency Heroes trực thuộc thành phố San Alto. Nhiệm vụ của bạn là sử dụng tốc độ để giải quyết công việc thường nhật như: ngăn chặn bọn tội phạm đang tìm cách đào tẩu khỏi thành phố, giải cứu và bảo vệ yếu nhân ra khỏi một tòa nhà đang sắp đổ sụp do hỏa hoạn...

Thoạt nghe, EH có rất nhiều triển vọng để trở thành những game hàng hiệu cỡ Pursuit Force. Nhưng càng vào sâu, EH càng bộc lộ những yếu huyệt chết người. Đầu tiên là hệ thống nhiệm vụ khá đơn điệu: chỉ quanh đi quẩn lại nên tạo cảm giác rất nhanh chán. Mặt khác, độ khó của game thuộc dạng dễ chịu nên chưa thách thức người chơi lại càng không gây được hứng thú lâu dài. Để cứu vãn phần nào, nhà sản xuất đã thêm vào phần chơi mạng với hai kiểu chơi chính là: Assault Course và Pass the Bomb. Tuy nhiên, do kết cấu quá đơn điệu và hỗ trợ số người tham gia quá khiêm tốn (tối đa 2 người thông qua chức năng chia màn hình) nên phần chơi cũng không tạo được ấn tượng đáng kể để game thủ có thể tiếp tục gắn bó.

Hoàn thành xuất sắc các nhiệm vụ trong phần chơi đơn sẽ giúp bạn mở khóa hơn 40 loại xe khác nhau. Nhưng do hệ thống mô phỏng vật lý quá nghèo nàn nên những chiếc xế hộp này chỉ khác nhau ở mỗi kiểu dáng còn về cách điều khiển, độ nặng nhẹ, khả năng xoay trở... đều y chang nhau. Chất lượng đồ họa của EH khiến người chơi liên tưởng đến công nghệ đồ họa cách đây gần 10 năm, do độ chi tiết của cảnh nền, các vật thể trên đường phố San Alto được thực hiện rất sơ sài và lặp lại rất nhiều. Nhạc nền và âm thanh mô phỏng cũng không khá hơn mấy do thể hiện rất "nhạt" theo kiểu "không mợ chợ vẫn đông". Tổng quan, EH là sản phẩm... thất bại toàn diện của ông bầu Ubisoft mà bạn nên tránh rước về!

**MINH NHẬT**

## ƯU

- Cách chơi dễ nắm bắt.

## KHUYẾT

- Nhiệm vụ lặp lại quá nhiều và đơn giản.
- Đồ họa lỗi thời.
- Âm thanh mô phỏng và nhạc nền thể hiện kém.

**EMERGENCY HEROES**

| | |
|---|---|
| PHÁT HÀNH | Ubisoft |
| PHÁT TRIỂN | Ubisoft Reflections/ Ubisoft Barcelona |
| THỂ LOẠI | Hành động |
| HỆ MÁY | Wii |
| NGÀY PHÁT HÀNH | 15/06/2008 |
| ESRB | Everyone |

| HOT SHOT GOLF OPEN TEE 2 | |
|---|---|
| PHÁT HÀNH | Sony Computer Entertainment |
| PHÁT TRIỂN | Clap Hanz / SCE Studios Japan |
| THỂ LOẠI | Phiêu lưu |
| NGÀY PHÁT HÀNH | 03/06/2008 |
| ESRB | Everyone |
| PHIÊN BẢN | PSP |

**Gameplay hay, đồ hoạ rất xuất sắc, Hot Shot Golf Open Tee2 rất nổi tiếng bởi cách chơi vừa đơn giản với những ai muốn tìm hiểu bộ môn đánh golf vừa vui nhộn với những game thủ chỉ muốn giải trí đơn thuần.**

Từ trước đến nay, hễ nhắc đến gôn (golf) là chúng ta liên tưởng ngay đến một môn thể thao dành cho "giới quý tộc" với những trang phụ kiện đắt tiền và nhất là chi phí sân bãi cao ngất ngưởng. Thế nhưng nếu bỏ qua những chi tiết "gây sốc" vừa kể trên thì golf cũng là một thể thao rất hấp dẫn không kém gì bóng đá và trí tuệ chẳng thua gì các bộ môn đánh cờ. Tuy chỉ đơn giản là đưa bóng vào lỗ, nhưng golf đòi hỏi người chơi phải có óc quan sát và phán đoán rất nhạy bén để tính toán cho cả địa hình, hướng gió, đoán đường bóng bay và chưa kể những kỹ thuật phát bóng, lái bóng điêu luyện. Chính vì vậy mà những giải golf lớn như PGA Tour hay European Tour rất được ưa chuộng, ngang ngửa với World Cup hay Euro và cái tên Tiger Woods cũng nổi tiếng chẳng thua kém gì Ronaldo của bóng đá.

Quả là một điều đáng tiếc nếu chúng ta không thử một lần chơi golf trong đời. Nhưng cái trở ngại chi phí ban đầu thì làm sao vượt qua! Đừng lo. Trong thế giới game, không có gì là không thể. Tôi đang muốn nói đến loạt game

# SÂN GOLF VUI NHỘN

Everybody's Golf (phiên bản PSP tại thị trường Mỹ có tên là Hot Shot Golf Open Tee) rất nổi tiếng của hãng Sony bởi cách chơi vừa đơn giản với những ai muốn tìm hiểu bộ môn đánh golf vừa vui nhộn dành cho những game thủ chỉ muốn giải trí đơn thuần. Ở đây xin được đề cập đến phiên bản mới nhất của loạt game này là Hot Shot Golf Open Tee 2 (HSGOT2) vừa ra mắt đầu tháng sáu qua, đảm bảo cho các bạn có thể phát bóng "trên từng cây số".

Có thể các bạn sẽ thắc mắc ngay rằng sân golf thông thường rộng tới hàng trăm mét vuông, nay lại bị thu nhỏ vỏn vẻn chỉ trong cái màn hình bé tí của PSP thì liệu HSGOT2 có hấp dẫn như ngoài đời? Câu trả lời là nếu so sánh về quy mô hoành tráng thì dĩ nhiên sân golf thật vẫn hơn, nhưng không vì thế mà sân golf ảo trong game "chẳng là cái đinh" gì. Trái lại, HSGOT2 có những nét hấp dẫn riêng mà so ra sân golf thật vẫn kém xa, điển hình là sự kết hợp hài hoà giữa golf với những tình tiết vui nhộn hài hước.

## SÂN GOLF TIÊU CHUẨN

Trước hết, đã nói về trò chơi mô phỏng đánh gôn thì phải xem xét gameplay trước để xem game "nhái được tới đâu". Cũng cần nói sơ về luật chơi dành cho những ai chưa biết tí gì về môn thể thao này. Golf là một trò chơi trong đó người chơi phải đánh bóng từ một vị trí trên bản đồ vượt qua các chướng ngại vật và đưa nó vào lỗ nằm ở đầu kia bản đồ. Luật chơi quy định ở mỗi bản đồ người chơi chỉ được phép đánh một số gậy giới hạn để đưa banh vào lỗ. Nếu đánh đúng số gậy quy định, người ta gọi là Par, đánh ít hơn một gậy thì gọi là Birdie, ít hơn hai gậy là Eagle. Tương tự lố một gậy gọi là Bogey, hai gọi là Double Bogey... Thông thường một sân golf có 18 lỗ bao gồm 2 lượt đi và về. Và nếu nói về mặt chính xác thì HSGOT phỏng rất chính xác cả về luật chơi lẫn các thuật ngữ dùng trong môn đánh golf nên chúng ta có thể yên tâm chơi HSGOT2 mà vẫn đủ "trình độ" nói chuyện như những tay gôn chuyên nghiệp.

Quay trở lại với HSGOT2, trước khi chơi, game có nhiều nhân vật khác nhau để bạn lựa chọn. Khởi đầu bạn chỉ được chọn một trong hai nhân vật nam hoặc nữ, nhưng về sau sẽ "unlock" thêm nhiều nhân vật khác. Mỗi nhân vật có những thông số đặc trưng bao gồm Power, Control, Impact, Spin..., và ứng với mỗi nhân vật thì sẽ có những chỉ số khác nhau. Chẳng hạn, người có chỉ số Power cao sẽ có thể phát những quả bóng cực mạnh, bay vút rất xa, trong khi người có chỉ số Spin cao sẽ có khả năng đánh những quả bóng xoáy lượn sang trái/phải rất đẹp mắt và hữu dụng ở những sân khó.

Sau khi đã chọn được cho mình nhân vật ưng ý, bạn sẽ được đưa vào sân và đánh y như ở ngoài nếu không muốn nói là có phần dễ hơn vì đường bóng bay đã được máy vẽ sẵn, tất cả những gì cần lưu ý là chọn điểm rơi cho chính xác, quan sát địa hình và hướng gió để điều chỉnh hướng bay. Có rất nhiều sân gôn được sắp xếp từ dễ tới khó cho người chơi chọn. Mới ban đầu, game khá dễ vì sân rộng rãi, bằng phẳng, nhưng càng về sau độ khó của sân sẽ tăng dần bởi địa hình lồi lõm hơn, nhiều chướng ngại vật hơn và gió thì tha hồ mà thổi đủ mọi hướng ảnh hưởng rất lớn đến đường bay của bóng, nhất là những sân gần biển với gió rất mạnh. Bù lại, càng chơi bạn càng thấy hấp dẫn vì được thử thách trình độ của mình, mỗi lần đưa được bóng vào lỗ đúng số gậy quy định hoặc thậm chí ít hơn thì tâm trạng rất hân hoan hứng khởi.

Đáng chú ý là game còn có tính năng lưu lại hình ảnh những trận bóng đẹp để bạn xem lại khi thích. Nhất là những trường hợp may mắn, phát một gậy là bóng vào lỗ ngay hoặc đưa được bóng vào lỗ từ một khoảng cách khá xa và lắt léo... Tất cả những trường hợp đó, không ai lại không muốn lưu lại cả, đúng không?

## KHÔNG CHỈ LÀ GOLF

Dĩ nhiên mặc dù đánh golf là tâm điểm của HSGOT2 nhưng hơn thế nữa, trò chơi còn lồng vào những trận đấu nhiều tình tiết hài hước, vui nhộn để game nhẹ nhàng và dễ chơi hơn. Game vui nhộn ở chỗ có vô số thứ được dấu và bạn cứ thế unlock hết món này đến món khác.

Như đã nói, ban đầu bạn sẽ chỉ chọn được hai nhân vật là nam hoặc nữ, nhưng về sau những nhân vật vui nhộn sẽ lần lượt xuất hiện. Chẳng hạn một bà lão già khoằm mà còn ham đánh gôn, hoặc một chú chim cánh cụt ngắn ngủn cũng thích cầm gậy, v.v... Đi kèm với những nhân vật mới này là những động tác rất ngộ nghĩnh, chẳng hạn khi bà lão bước ra phát bóng, thay vì đi lọm khọm sẽ nhảy nhót như thể một cô bé tuổi trăng tròn! Ngược lại khi đánh lố số gậy quy định, bà lại dậm chân tức tối trông rất buồn cười. Dĩ nhiên muốn sở hữu được những nhân vật này, bạn sẽ phải thắng họ trước và quan trọng là đừng để bề ngoài đánh lừa. Bà lão nhìn vậy nhưng tài nghệ đáng gờm, phát bóng quả nào cũng đầy uy lực và kỹ thuật cá nhân "đầy mình"!

Tương tự, không chỉ unlock được các nhân vật mới mà hấp dẫn hơn là những bộ trang phục đủ mọi kiểu dáng lẫn màu sắc được chứa trong Wardrobe. Mỗi nhân vật có thể thay được tối đa bốn bộ trang phục khác nhau và những thứ người chơi có thể thay cho nhân vật bao gồm đầu, mình và kèm thêm một món trang sức phụ. Sẽ không có gì đáng nói nếu trang phục trong game chỉ là quần áo đơn thuần, game vui nhộn ở chỗ bạn có thể unlock những món phụ tùng hết sức hài hước, chẳng hạn một cây búa đồ chơi đánh vào nghe chít chít dùng thay cho gậy đánh gôn, cái mắt kiếng thợ lặn thay thanh kiếm đeo ngang hông, thậm chí có khi là cả một chiếc xe hơi!

Kết hợp tất cả những món unlock đó lại, bạn sẽ có một vận động viên ngộ nghĩnh, "hổng giống ai". Chẳng hạn bạn có bao giờ thấy một chú hề mũi đỏ, áo quần sặc sỡ, tay cầm cây búa đồ chơi hay một bà lão ăn vận trẻ trung với váy đầm và thắt nơ như thiếu nữ đánh gôn chưa? Chưa kể bạn có thể mặc đồ nam cho nữ và đồ nữ cho nam! Tất cả đều dựa vào khả năng phối hợp của người chơi và có khi kết quả sẽ làm bạn cười lăn cười bò cũng nên.

Phải nói rằng không chỉ có gameplay hay mà đồ hoạ trong game cũng rất xuất sắc. HSGOT2 tái hiện chi tiết và đa dạng đủ mọi địa hình với những điểm rất đặc trưng. Chẳng hạn ở sân gôn trên núi sẽ xuất hiện nhiều đồi núi tuyết phủ, chuyển sang sân gần biển bạn sẽ thấy những bãi cát trắng chạy dọc theo bờ, nếu trong thành phố bạn lại thấy rất nhiều đường sá và nhà cao tầng mọc lên ở phía bên kia con sông... Tất cả đều được tái hiện rất chi tiết và phối màu tươi tắn, tạo cảm giác "nhí nhảnh" cho người chơi.

HSGOT2 là một game tuy nhỏ nhưng đã hoàn thành tốt nhiệm vụ giới thiệu golf đến với mọi người. Đơn giản, dễ chơi nhưng cũng dễ... ghiền là những ưu điểm HSGOT2. Nếu bạn không thích phiên bản HSGOT2 trên PlayStation vì nó quá đồ sộ và khó chơi thì bản trên PSP có thể là một giải pháp cho bạn mặc sức vung gậy mọi lúc, mọi nơi.

**XUÂN HƯƠNG**

**ƯU**

- Cách chơi đơn giản nhưng hấp dẫn.
- Nhiều chi tiết vui nhộn.
- Hỗ trợ chơi mạng tốt.
- Đồ họa ưa nhìn.

**KHUYẾT**

- Ít đột phá so với phiên bản trước.

# CỖ MÁY THỜI GIAN

## Kì quan của làng MMORPG châu Á

http://hy.asiasoft.net.vn

**Huang Yi Online** – với tên Việt hóa **Cỗ máy thời gian** – là một trong số ít những trò chơi nhập vai trực tuyến có thể đáp ứng được được các tiêu chí về đồ họa, game play, âm nhạc và nội dung.

Huang Yi Online có chuyển động của nhân vật khá uyển chuyển và linh động, đảm bảo sự liên kết giữa các cử động một cách nhịp nhàng nhất. Nhân vật của bạn có thể thay đổi liên tục tư thế ra đòn, từ đâm kiếm cơ bản, sang nhảy chém, hoặc lộn mèo ra đòn cùng với hiệu ứng kĩ năng đẹp mắt, không kĩ năng nào có hiệu ứng giống kĩ năng nào.

Huang Yi mang một **phong cách đồ họa đầy màu sắc** của thế giới kiếm hiệp cổ trang sống động. Bạn có thể ngỡ ngàng trước sự cao lớn, hoành tráng của Dương Châu thành khi vừa đặt những bước chân du hành đầu tiên.

Nếu dành thêm chút thời gian thưởng ngoạn tại các map Giang Đô 1, Giang Đô 2, bạn sẽ phải trầm trồ khen ngợi bàn tay tạo hình khéo léo của những nhà thiết kế chuyên nghiệp khi mang đến một khung cảnh hùng vĩ đang bày ra trước mắt. Bạn cũng có thể đến Hoang Cốc để thử thách trong sự sợ hãi tột cùng. Toàn bản đồ là một không khí âm u bao trùm, vắng lặng không một bóng người, lủng lẳng trên đầu người chơi là những bộ xương khô khốc, lạnh lẽo. Mỗi bước chân là một sự dè chừng. Người chơi không biết điều gì đang chờ đợi phía trước.

**Âm thanh** xứng đáng tạo nên một bề ngoài cực thu hút cho Huang Yi. Giai điệu liên tục thay đổi theo từng bản đồ, phù hợp với khung cảnh. Không chỉ âm nhạc, hiệu ứng âm thanh của các đòn thế cũng khác biệt, mỗi đòn có một âm riêng đi kèm.

Ngoài ra, HY còn có một **Gameplay** cực kì phong phú và đa dạng. Người chơi có thể lựa chọn 1 hay 5 món binh khí : **Kiếm, đao, côn, quyền, thương** để sử dụng theo sở thích của mình. Sau đó, bạn gia nhập vào 3 môn phái nội công tâm pháp : Chính, Đạo, Tà để phát huy hoàn toàn sức mạnh của nhân vật.

Cách xây dựng nhân vật cực kì đa dạng và phong phú. Hiện các game thủ đã khám phá và đưa ra được hơn 45 cách xây dựng dựa trên cách tăng điểm, sử dụng binh khí và lựa chọn môn phái.

**Hệ thống Quest** đa dạng và phong phú, càng đi sâu càng lôi cuốn. Mỗi nhiệm vụ là một câu truyện hay, một tình tiết được tách ra từ chuỗi tiểu thuyết của Hoàng Dịch.

**Hệ thống chiến trường** cực kì đa dạng : chiến trường hư không, chiến trường phá vỡ, công thành chiến… phục vụ được nhu cầu chiến đấu chứng tỏ bản thân và làm rạng danh bang hội của mình.

**Hệ thống chế tạo** rộng lớn. Người chơi có thể tự mình tạo ra những vật phẩm nhỏ như thảo dược, thuốc phục hồi sinh lực và khí huyết, và có thể chế tạo nên những món binh khí, trang bị cực khủng có giá trị cực cao.

**Hệ thống thú nuôi** phong phú : có hơn 100 loài thú chia làm 3 loại chính:

*- Thú cưỡi: chỉ dùng để chuyên chở người chơi, có tốc độ cao. Khi lên cấp, nó có khả năng chở cả một tổ đội.*

*- Thú tấn công: có khả năng hỗ trợ người chơi bằng cách tăng cường sức mạnh hoặc tham gia chiến đấu cùng chủ nhân.*

*- Linh thú: nếu người chơi chăm chút cho sự phát triển của linh thú, đến một mức độ nhất định, linh thú sẽ hóa thân thành nam thanh – nữ tú kề vai sát cánh bên chủ nhân.*

Huang Yi mang đến cho người chơi một **hệ thống kết hôn** cực kì lạ và vui nhộn. Để thành thân lập thất, người chơi có thể lựa chọn 1 trong 3 cách kết hôn: Thường dân, Phú hào và Vương giả. Nhân vật nam và nhân vật nữ luôn phải trải qua các giai đoạn: làm quen, mua sắm sính lễ, rước dâu và lễ cưới. Trong quá trình rước dâu, nếu không đủ sức mạnh bảo vệ ý trung nhân của mình, tân lang có thể mất cả chì lẫn chài trước sự tấn công "cướp kiệu"của NPC và người chơi khác. Do đó, mỗi lần kết hôn là cả một sự tính toán.

Một cốt truyện liên hoàn. Một gameplay phong phú, hòa cùng đồ họa bắt mắt, pha thêm sự đặc sắc của âm thanh. Tất cả được dựng trên một nền Engine chuyên nghiệp, HY online xứng đáng là một kì quan của nền MMORPG châu Á.

| | Cấu hình tối thiểu |
|---|---|
| CPU | PC Pentium III 800Mhz |
| Ram | 256MB |
| Card đồ họa | VGA 32M |
| Ổ cứng trống | 1.5GB |
| Direct X | DirectX 8.1 trở lên |

Phát hành bởi
ASIASOFT VIETNAM CO.,LTD.

# TIẾP NỐI MỘT TƯỢNG ĐÀI

**TOTAL WAR – DÒNG GAME CHIẾN THUẬT HOÀNH TRÁNG, QUY MÔ, HUYỀN THOẠI NHẤT TRONG LỊCH SỬ SẼ TRỞ LẠI...**

Với tất cả fan của dòng game chiến thuật, đặc biệt là những người đam mê tính "thật", tính lịch sử trong game thì chắc chắn, dấu ấn sâu đậm nhất trong họ chính là dòng game Total War huyền thoại. Đối với bản thân người viết, Total War còn hơn cả một bộ phim lịch sử hoành tráng, vượt ra ngoài ranh giới khô khan của những trang lịch sử cũ kĩ. Có thể nói, Total War là "hiện thực của lịch sử dưới cái nhìn của một gamer". Đã trải qua 4 phiên bản lớn, từ thời kì Chiến Quốc tại Nhật Bản trong Shogun: Total War đến chiến tranh Trung Cổ với Medieval 2: Total War, dòng game này đã trở thành một tượng đài trong làng game. Sắp tới, phiên bản thứ 5 chuẩn bị được tung ra dưới cái tên Empire: Total War.

## SỰ TIẾP NỐI

Thật vậy, nếu trong Rome: Total War, chúng ta trải qua những cuộc chiến thời kì cổ đại, kết thúc với sự sụp đổ của đế quốc Tây La Mã năm 476, rồi đêm trường trung cổ trong phiên bản mở rộng Barbarian Invasion; sau đó hòa mình cùng thời Trung Cổ, tham gia những cuộc Thập Tự Chinh, Thánh Chiến xuyên suốt chiều dài lịch sử trong Medieval 2: Total War; lần này, các fan sẽ được tham gia cuộc chiến trong thời đại bùng nổ những cuộc cách mạng cả quân sự lẫn chính trị, khoảng đầu thế kỷ 18 đến cuối thế kỷ 19.

Trong Total War, người chơi đã có dịp tham gia vào những cuộc chiến vĩ đại nhất trong lịch sử nhân loại: ở Rome có cuộc chiến tranh Punic giữa La Mã và Carthage, ở Medieval 2 đó là chiến tranh trăm năm Anh - Pháp và cuộc chiến xâm lược kinh hoàng nhất trong lịch sử thế giới của kỵ binh Mông Cổ. Theo thông tin ban đầu, nhiều khả năng lần này sẽ là cuộc chiến tranh 7 năm với sự tham gia của 10

đế quốc hay cuộc kháng chiến vĩ đại của Nga chống Napoleon đại đế.

## HOÀN HẢO?

Rất khó tìm được một điểm chê trách và sai sót dù là lặt vặt trong Total War, tuy nhiên, các fan đều đồng tình ở một điểm chung, đó chính là việc không được tham gia vào các trận thủy chiến mà phải để chế độ auto, làm giảm tính "thực" của game. Yếu tố đó sẽ chỉ còn là quá khứ với Empire: Total War, nhà phát triển đã tuyên bố những trận thủy chiến trong Empire: Total War sẽ là điểm sáng nhất. Với những tính toán, mưu đồ trên mặt biển, việc sắp xếp đội hình, cân đối hỏa lực, lợi dụng tốc

độ của những đoàn thuyền chiến, người chơi sẽ được sống lại cảm giác của đô đốc Nelson - người hùng mặt biển của Anh. Chính người chơi sẽ phải xác định điểm mạnh, yếu của từng loại thuyền mình sở hữu. Ví dụ, bạn sẽ chỉ huy 20 thuyền, đúng bằng số slot quân bộ ở các phiên bản trước nhưng khi tham chiến, không chỉ có các chiến hạm "đọ" hỏa lực với nhau mà còn có sự tham gia của hàng trăm thủy thủ. Tất cả tạo nên một không khí vô cùng khẩn trương và đầy kịch tính, chắc chắn không ai có thể rời mắt khỏi màn hình.

Không chỉ cải tiến trên mặt biển, Empire: Total War hứa hẹn sẽ vẫn giữ những đặc điểm chiến tranh trên bộ đã từng làm nên thành công của dòng game. Và còn hơn thế, trong Empire, bạn sẽ còn được nhìn thấy những đại đội bộ binh đầy chắc chắn và kỷ luật. Điều này là hoàn toàn "thực" so với lịch sử khi ở thời kì này, đội hình đầy kỷ luật của quân đội đã được áp dụng rộng rãi, mở đầu là cải cách với đội quân Iron Side của tướng Cromwell (Anh), tiếp theo là đội hình hình vuông chắc chắn và chính xác của các nước như Pháp và Phổ. Bạn có thể lựa chọn nhiều loại đội hình khác nhau cho quân đội của mình, tất nhiên là phải đảm bảo khả năng công thủ toàn vẹn và phù hợp với toan tính của mình, ví dụ cho lính cầm súng trường dàn hàng ngang để tăng tối đa hỏa lực, cho bộ binh nặng xếp thành hình vuông với đội hình gắn kết, đứng sát nhau để tránh những pha "húc" (charge) của kỵ binh đối phương, hoặc giãn đội hình tiến lên nhằm giảm tối đa sát thương từ đại bác và súng hỏa mai của địch.

## HIỂM CẢNH CHỰC CHỜ

Điểm mới trong những cuộc chiến trên bộ lần này chính là việc bộ binh có thể ẩn nấp trong những tòa nhà xuất hiện ngẫu nhiên trên bản đồ, lấy đó làm đồn trú, lô cốt để an toàn hơn khi dội hỏa lực vào đối phương. Nhưng đừng vội mừng khi chiếm được những cứ điểm như thế, bởi chỉ cần vài loạt đại bác là toàn bộ lô cốt đó sẽ thành tro bụi trong nháy mắt và toán quân trong đó khó có thể nguyên vẹn.

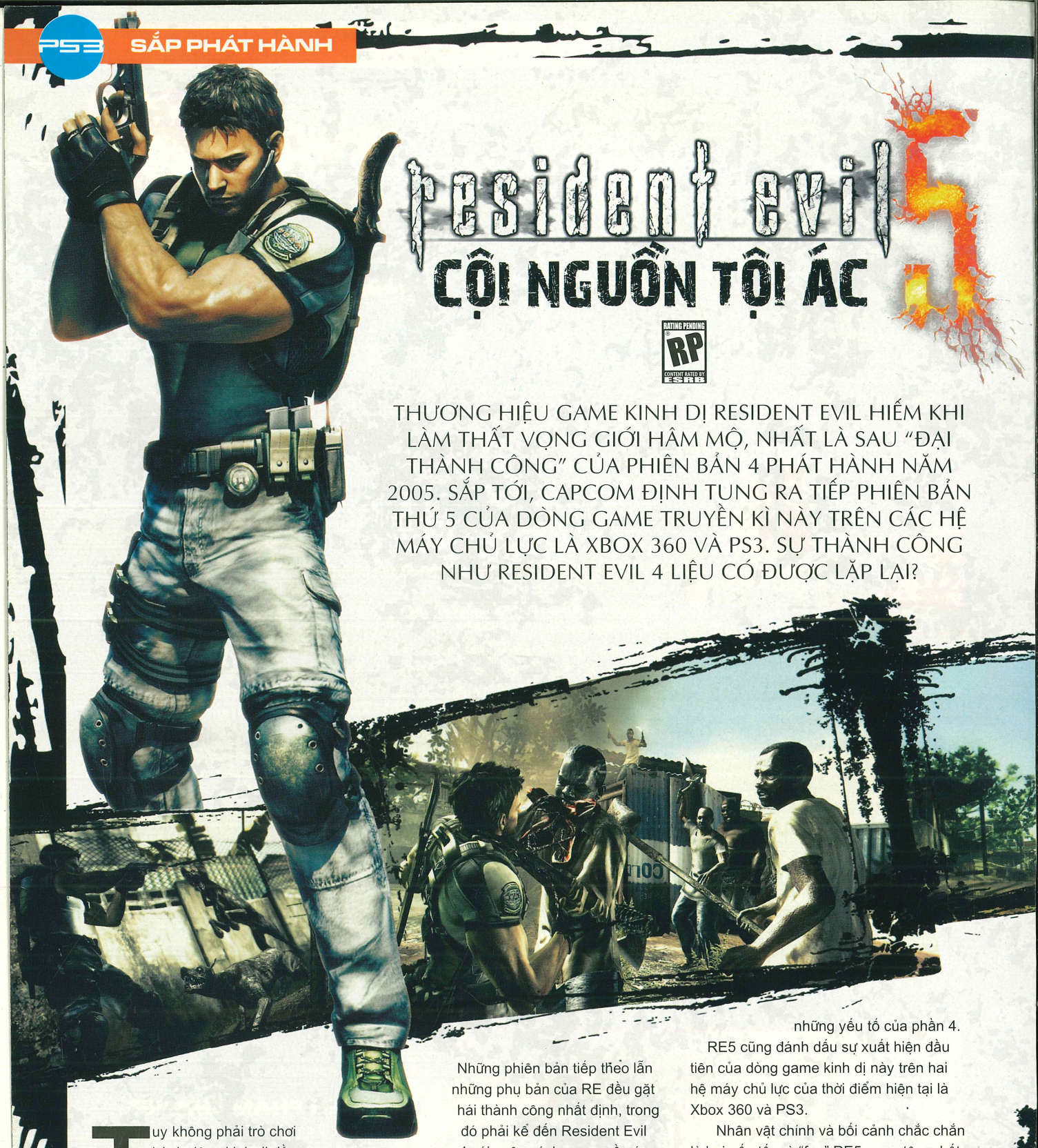
Thay cho kiếm và chùy trong những cuộc xáp lá cà như trước, binh lính trong Empire: Total War sẽ chiến đấu bằng lưỡi lê. Bạn hãy thử tưởng tượng: hàng thứ nhất toàn lính mang súng trường, sau loạt đạn thứ nhất, hàng thứ hai toàn lưỡi lê xông lên xáp lá cà với sự di chuyển chính xác và kỷ luật của đội hình! Tất nhiên, không thể không nhắc tới sự tham gia của kỵ binh, tuy nhiên rất có thể lực lượng chủ lực của quân đội sẽ là hỏa lực của pháo binh và súng trường. Xin được trích một câu nói nổi tiếng của Napoleon được coi như châm ngôn chiến tranh thời kì này: "Bộ binh tham gia cuộc chiến, pháo binh quyết định nó và kỵ binh thu hoạch nó".

Đặc biệt, thời kỳ này được coi là giai đoạn "cách mạng" trong lịch sử thế giới, vì thế dân chúng luôn luôn đòi quyền tự do, và việc nhượng bộ dân chúng hay muốn độc tài chuyên chế hoàn toàn phụ thuộc vào cách giải quyết của chính bạn.

## SIÊU PHẨM CHĂNG?

Cả 4 phiên bản trước của Total War đều là những tuyệt phẩm và luôn được đánh giá rất cao, tuy nhiên Creative Assembly không lấy thế làm kiêu, họ luôn lắng nghe cả những ý kiến tưởng chừng nhỏ nhặt nhất để dần hoàn thiện đứa con cưng. Và với những cải tiến đầy tính "thực" và những chi tiết hoàn thiện đáng kinh ngạc kể trên, hoàn toàn có thể tin Empire: Total War sẽ là một siêu phẩm mới của làng game cuối năm 2008.

**HÀ PHẠM**



# resident evil 5
## CỘI NGUỒN TỘI ÁC

RATING PENDING RP CONTENT RATED BY ESRB

THƯƠNG HIỆU GAME KINH DỊ RESIDENT EVIL HIẾM KHI LÀM THẤT VỌNG GIỚI HÂM MỘ, NHẤT LÀ SAU "ĐẠI THÀNH CÔNG" CỦA PHIÊN BẢN 4 PHÁT HÀNH NĂM 2005. SẮP TỚI, CAPCOM ĐỊNH TUNG RA TIẾP PHIÊN BẢN THỨ 5 CỦA DÒNG GAME TRUYỀN KÌ NÀY TRÊN CÁC HỆ MÁY CHỦ LỰC LÀ XBOX 360 VÀ PS3. SỰ THÀNH CÔNG NHƯ RESIDENT EVIL 4 LIỆU CÓ ĐƯỢC LẶP LẠI?

Tuy không phải trò chơi hành động kinh dị đầu tiên, Resident Evil cùng những phiên bản kế tiếp đã góp phần không nhỏ định hình và xây dựng một trong những thể loại game hấp dẫn nhất hiện nay. Phát hành lần đầu tiên năm 1998, Resident Evil (RE) trên hệ PlayStation đã tạo ra một "cơn lốc" thật sự ở thể loại kinh dị, với hàng loạt những tình huống "ngàn cân treo sợi tóc" của nhân vật chính và những câu đố cực kì hóc búa.

Những phiên bản tiếp theo lẫn những phụ bản của RE đều gặt hái thành công nhất định, trong đó phải kể đến Resident Evil 4 với cuộc cách mạng về góc nhìn camera và chất kinh dị hoàn toàn mới. Tính đến thời điểm hiện tại, các phiên bản Resident Evil đã được bán ra 34 triệu bản trên khắp thế giới và là nguồn cảm hứng cho ba bộ phim kịch bản chuyển thể.

Từ thành công này, nhóm phát triển của Capcom, đứng đầu là nhà sản xuất kì cựu Jun Takeuchi, đã lên kế hoạch phát triển Resident Evil 5 (RE5) dựa trên những yếu tố của phần 4.

RE5 cũng đánh dấu sự xuất hiện đầu tiên của dòng game kinh dị này trên hai hệ máy chủ lực của thời điểm hiện tại là Xbox 360 và PS3.

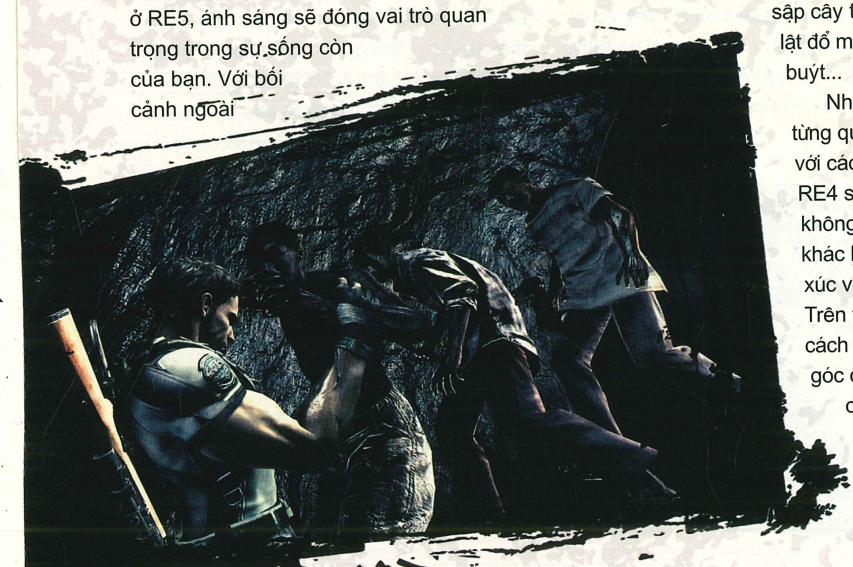
Nhân vật chính và bối cảnh chắc chắn là hai yếu tố mà "fan" RE5 quan tâm nhất vào thời điểm này. Thật bất ngờ, Chris Redfield, nhân vật chính của phần 1, một lần nữa sẽ làm anh hùng ở phiên bản này cùng với một nữ cộng sự bí ẩn người địa phương. Về mặt bối cảnh, RE5 đã từ bỏ không gian truyền thống như ngôi biệt thự bỏ hoang hay những con phố tối tăm lạnh lẽo, thay vào đó là những ngôi làng nóng bỏng thuộc một quốc gia châu Phi. Theo tiết lộ của Jun Takeuchi, sự trở lại

**Tên game:** Resident Evil 5 | **Phát triển:** Capcom | **Dự kiến phát hành:** 2009
**Thể loại:** Hành động | **Phát hành:** Capcom | **ESRB:** Teen | **Hệ máy:** PS3, Xbox 360

của Chris Redfield và bối cảnh ngoài trời được xem là yếu tố đột phá của RE5 so với những người tiền nhiệm. Sau sự kiện ở phần 1, Chris lui vào bóng tối sau khi biệt đội S.T.A.R.S bị giải tán. Anh được thu nhận bởi một tổ chức bí mật BSAA truy lùng dấu tích của T-Virus, thủ phạm đã gây ra thảm họa sinh học tại thành phố Raccoon hơn 10 năm trước. Những manh mối mới nhất dẫn anh đến một ngôi làng châu Phi, nơi được xem là cội nguồn của Progenitor Virus, tác nhân hồi sinh người chết thành những thây ma khát máu ở phần một. Ở RE5, những bí ẩn về loài virus này sẽ được giải thích cặn kẽ, và người chơi cũng sẽ có cơ hội "tái ngộ" một Chris Redfield mới với kinh nghiệm trận mạc nhiều hơn. Tất nhiên, thử thách của cuộc phiêu lưu lần này không hề kém cuộc đào thoát khỏi dinh thự của tập đoàn Umbrella trong bản Resident Evil 1.

Sức mạnh phần cứng mới cho phép Takeuchi và cộng sự trau chuốt đồ họa của trò chơi, đặc biệt là yếu tố ánh sáng và bóng tối. Ở những bản trước, ánh sáng là yếu tố hiếm thấy trong trò chơi nhưng ở RE5, ánh sáng sẽ đóng vai trò quan trọng trong sự sống còn của bạn. Với bối cảnh ngoài trời và những khu nhà ổ chuột châu Phi, bạn sẽ cảm nhận ánh sáng và bóng tối của trò chơi y như thật. Khi từ bóng tối đi ra ánh sáng, nhân vật sẽ bị chói mắt trong một khoảng thời gian nhất định. Tương tự, khi từ ngoài sáng vào một căn phòng tối, ngay lúc đó nhân vật chỉ thấy toàn màu đen. Đây là yếu tố kinh dị mà RE5 muốn đem lại cho người chơi bên cạnh "bộ sưu tập" kẻ thù và quái vật đáng sợ.

Ngoài ra, môi trường cũng là yếu tố được đầu tư khá kĩ càng về cả kích thước và khả năng tương tác đa dạng hơn. Hiệu ứng vật lý của sự sụp đổ các ngôi nhà, các thùng xăng bắn tung lên trời... được thể hiện rõ nét và có ảnh hưởng đến cách chơi chung. Cũng giống như RE4, phiên bản này đề cao việc chọn lựa vị trí khi chiến đấu. Những vị trí trên cao như nóc nhà, nóc xe là địa điểm thuận lợi của bạn để lẩn trốn và chiến đấu. Tuy nhiên, những kẻ thù trong RE5 cũng đủ thông minh để bao vây và phá vỡ thế thượng phong này, ví dụ phá sập cây trụ nhà hay lật đổ một chiếc xe buýt...



Những fan đã từng quen thuộc với cách chơi của RE4 sẽ cảm thấy không có nhiều khác biệt khi tiếp xúc với RE5. Trên thực tế, từ cách di chuyển, góc dựng camera đến sử dụng vũ khí, RE5 đều mang nặng phong cách trực quan sinh động của người tiền nhiệm. Góc nhìn qua vai cho phép bạn có những phát súng chính xác hơn và dễ dàng tìm đường khi giải quyết các câu đố. Bạn sẽ gặp lại những dân làng hung hãn bị nhiễm loại virus tương tự như Las Plagas của phần 4, luôn có khuynh hướng tấn công những kẻ xâm nhập. Số lượng đối phương sẽ tăng lên đáng kể và sẽ xuất hiện những đối thủ đặc biệt trang bị búa tạ và cưa máy luôn sẵn sàng "chăm sóc" bạn chu đáo. Ngoài bộ sưu tập vũ khí đồ sộ, bạn cần phải tận dụng những cái bẫy ở xung quanh như thùng xăng, vết dầu loang để tiêu diệt đối phương.

Hiện tại, Resident Evil 5 đã đi qua hơn 60% công đoạn phát triển và được dự định phát hành vào quí 4 năm tài khóa này của Capcom (đầu năm 2009). Jun Takeuchi tiết lộ, thời gian hoàn thành trò chơi trung bình khoảng 20 tiếng và người chơi sẽ không chỉ bị giới hạn ở bối cảnh làng mạc mà còn mở rộng ra nhiều địa điểm khác như hang động, khu thành phố cổ, khu rừng thổ dân... Capcom cũng hứa hẹn sẽ tung thêm một số thông tin quan trọng về trò chơi vào dịp E3 năm nay. Hi vọng đến thời điểm đó, những chi tiết về cách chơi và người nữ cộng sự bí ẩn của Chris sẽ được chính thức giới thiệu.

**DIỆU THẢO**

# HỒI SINH TÂN THẾ GIỚI

**BÊN CẠNH CÁC TÊN TUỔI ĐÃ QUÁ NỔI TIẾNG, NHƯ FINAL FANTASY, DRAGON QUEST... DÒNG GAME NHẬP VAI TALES CỦA NAMCO BANDAI CŨNG RẤT XỨNG ĐÁNG ĐƯỢC XẾP VÀO HÀNG KINH ĐIỂN. ĐÃ CÓ HƠN CHỤC PHIÊN BẢN RA ĐỜI TRONG SUỐT MỘT THẬP NIÊN QUA. MỘT TRONG NHỮNG TÁC PHẨM XUẤT SẮC, ĐƯỢC CÁC GAME THỦ CA NGỢI NHIỀU NHẤT CHÍNH LÀ PHIÊN BẢN TALES OF SYMPHONIA TRÊN GAMECUBE VÀ PS2.**

## KHỞI ĐẦU TỪ KẾT THÚC

Đúng nghĩa với vai trò phần tiếp theo, Dawn of the New World (DONW) diễn ra 2 năm sau các sự kiện trong phần Tales of Vesperia. Phần thứ nhất kết thúc khi hai nhân vật chính Lloyd Irving và Colette Brunel đã thành công trong việc phục hồi thế giới mà họ đang sống là Sylvarant và thế giới phản chiếu của nó là Tethe'alla bằng cách hợp cả hai thế giới này làm một.

Thế nhưng, sự hợp nhất này, dù đã cứu được cả hai thế giới khỏi sự diệt vong, lại dẫn đến những hậu quả rắc rối và trầm trọng khác. Do sự hợp nhất, các tính chất địa lý và khí hậu của cả Sylvarant và Tethe'alla đã bị xáo trộn: các bản đồ vùng đất hoàn toàn sai lệch, khí hậu thay đổi khiến sa mạc trở thành lạnh giá còn sông ngòi thì khô cạn. Nghiêm trọng hơn cả là sau 2 năm "chung một mái nhà", giữa cư dân của hai thế giới bắt đầu xuất hiện mâu thuẫn. Đỉnh điểm của sự căng thẳng đã khiến chiến tranh bùng nổ, giữa một bên là lực lượng Vanguard của Sylvarant, chống lại đền thờ nữ thần Martel cùng cư dân của Tethe'alla.

Lần này, chúng ta vẫn sẽ gặp lại Lloyd cùng những người bạn trong phần đầu, như Colette, Raine, Genis, Zelos, Sheena... nhưng họ không còn đóng vai trò chính nữa. Thay vào đó, DONW giới thiệu hai nhân vật chính hoàn toàn mới: cậu bé Emil Castagnier và cô bé Marta Lualdi. Điểm liên quan giữa hai nhóm nhân vật này khá "gay cấn": cả Emil và Marta đều nghĩ rằng Lloyd chính là người đã hại chết cha mẹ họ trong chiến tranh,

và quyết lên đường truy tìm Lloyd tìm ra sự thật.

## KẾ THỪA LỐI CHƠI HẤP DẪN

Cũng như phiên bản trước đây, các quái vật đều hiện diện rõ ràng trên đường đi nên game không có chế độ chạm trán ngẫu nhiên (random encounter). Thay vào đó, bạn có thể lựa chọn chiến đấu hoặc bỏ qua... tùy thích! Các trận chiến cũng diễn ra trong thời gian thực và bạn, trong vai một nhân vật cố định, có thể tự do di chuyển và chiến đấu trong phạm vi trận đánh. Với tổng cộng 4 nhân vật cùng tham gia chiến đấu, 3 nhân vật còn lại sẽ do máy điều khiển và bạn vẫn có thể gán những lệnh cần thiết để họ thực hiện. Đặc biệt, nếu không muốn chiến đấu một mình, bạn có thể mời bạn bè cùng chơi, cùng bạn chiến đấu trong vai 3 nhân vật còn lại. Mặc dù các thao tác trong game vẫn dựa nhiều vào các nút bấm truyền thống (như di chuyển bằng Analog trên Nunchuk, nút A để tấn công, nút B ra tuyệt chiêu và D-pad để gán lệnh cho các nhân vật), khả năng cảm ứng của Wii vẫn có đất dụng võ trong DONW, nhất là trong các màn giải đố, chơi mini-game hoặc khi thám hiểm bản đồ thế giới theo dạng "trỏ và nhấn".

Các trận đấu trong DONW phụ thuộc rất nhiều vào các nhân tố khác nhau như lửa, đất, gió... Các đòn phép, tuyệt chiêu từ các nhân vật, các loại đối thủ, và ngay cả mọi trường trận chiến đều tuân theo những nhân tố này.

Và đương nhiên, tính tương sinh-tương khắc giữa các nhân tố cũng đóng vai trò rất quan trọng trong việc quyết định thắng bại.

## TÍNH NĂNG MỚI: BIẾN THÙ THÀNH BẠN

Không chỉ ảnh hưởng đến việc chiến đấu, các nhân tố còn tác động chặt chẽ đến tính năng mới nổi bật của DONW: thu phục quái vật. Khi chiến đấu, bạn không chỉ tiêu diệt các loại quái vật gặp trên đường đi, mà còn có cơ hội thu phục và biến chúng thành đồng minh của bạn. Để làm được điều này, yếu tố quan trọng hàng đầu là các nhân tố. Khi bạn tung ra được ít nhất ba đòn tấn công có cùng một nhân tố, sẽ khiến nhân tố của môi trường trận chiến thay đổi tương ứng. Và để thu phục được quái vật, nhiệm vụ của bạn là làm sao thay đổi nhân tố môi trường cho trùng khớp với nhân tố của con quái vật đó. Và khi đã làm được, khi quái vật bị đánh bại, chúng sẽ tự động "quy hàng". Khi quái vật đã về phe bạn, bạn có thể cho phép chúng cùng tham gia chiến đấu với mình. Vì toàn bộ nhóm của bạn chỉ có thể chứa tối đa 10 thành viên, game sẽ cung cấp cho bạn một nơi "nuôi nhốt" quái vật tại làng Katz, để bạn có thể lựa chọn chú "thú cưng" nào đi theo tùy ý.

Với hơn 200 loại quái vật, việc thu phục tất cả sẽ là một thử thách không dễ thực hiện và là một trong những yếu tố để game có thể "giữ chân" bạn trong một thời gian khá dài. Ngoài ra, các quái vật không lên cấp bằng điểm kinh nghiệm như các nhân vật người. Để chúng trở nên mạnh hơn, bạn sẽ phải "lấy lòng" chúng bằng cách nấu ăn và quan trọng là phải hợp khẩu vị. Không phụ lòng người chơi, khi lên cấp chúng sẽ mạnh mẽ hơn, thậm chí một số loài sẽ tiến hóa lên cấp cao hơn.

Đồ họa của game, như truyền thống, vẫn mang đậm phong cách Anime/Manga với những nhân vật (và cả các loại quái vật) rất sinh động, dễ thương trong một thế giới đầy màu sắc. Do có cùng bối cảnh, nên bạn sẽ gặp lại những khu vực quen thuộc đã từng đi qua trong phiên bản trước, nhưng Namco Bandai khẳng định họ sẽ tinh chỉnh và nâng cấp để game dù vẫn giữ những khung cảnh quen thuộc. Bên cạnh đó, câu chuyện của game sẽ được dẫn dắt cả bằng những đoạn phim "cắt cảnh" dựng bằng engine 3D của game kết hợp với những thước phim hoạt hình Anime dựng sẵn rất đẹp mắt và nghệ thuật.

Sự xuất sắc của bản Tales of Vesperia làm chúng ta hoàn toàn có thể tin rằng Dawn of the New World sẽ tiếp bước thành công, đây hứa hẹn là một trong những game nhập vai phong cách Nhật Bản hay nhất dành cho Wii trong năm nay.

**NGỌC CHÂU**

ASUS EPU tiết kiệm điện năng tới 80.23%

## Công nghệ cải tiến và tính thẩm mỹ

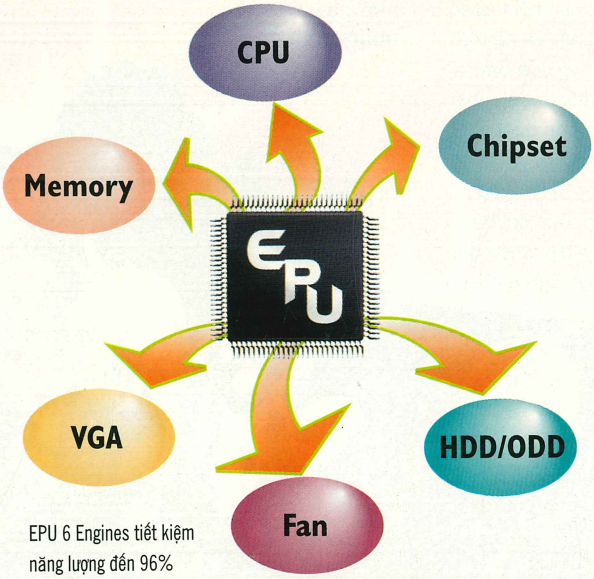
Đây là chủ đề cả thế giới đang quan tâm khiến chúng tôi cũng phải thay đổi công nghệ sao cho thân thiện môi trường hơn chẳng hạn như dùng pin năng lượng mặt trời và năng lượng sinh học. Không chỉ tạo nguồn năng lượng mới và sạch thay cho dầu hỏa mà còn tiết kiệm năng lượng là nhiệm vụ hàng đầu của công nghệ mà bo mạch chủ hàng đầu thế giới ASUS P5Q Deluxe đã dùng, giúp tiết kiệm năng lượng đến 80.23%.

## Tại sao lại là bo mạch chủ ASUS?

Đạt danh hiệu "Số 1 về chất lượng và dịch vụ" trong cuộc khảo sát năm 2007 của tạp chí The Wall Street Journal Asia, ASUS nổi tiếng nhờ chất lượng và hiệu năng tốt nhất được minh chứng bằng 2.568 giải thưởng trong năm 2007 chứng tỏ đây là bo mạch chủ hàng đầu thế giới.

Cải tiến là điều cốt lõi của công nghệ nhưng nếu không được tích hợp giao diện thân thiện người dùng AI (ASUS Intelligence) thì chưa thể thưởng thức hết vẻ đẹp.

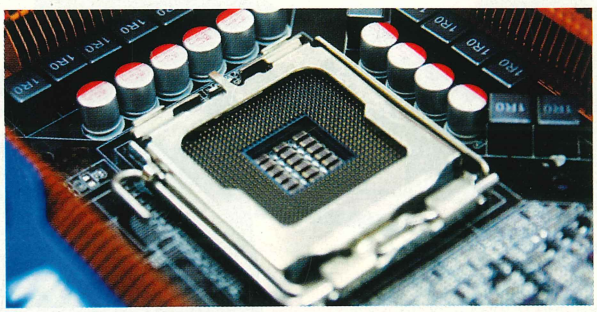
Việc kết hợp công nghệ cải tiến và vẻ đẹp của P5Q Deluxe giúp tiết kiệm đến 80.23% năng lượng.



EPU 6 Engines tiết kiệm năng lượng đến 96%

Không chỉ có dòng bo mạch chủ mới nhất ASUS P45 và P5Q Deluxe tiết kiệm năng lượng EPU (Energy Processing Unit) hàng đầu thế giới mà card đồ họa, Chipset, HDD, bộ nhớ, quạt... cũng tiết kiệm đến 96% năng lượng.

## Bo mạch chủ ổn định nhất thế giới


IC 16 Driver ASUS cung cấp nguồn điện 16 pha cho CPU giúp CPU hoạt động ổn định và mát hơn

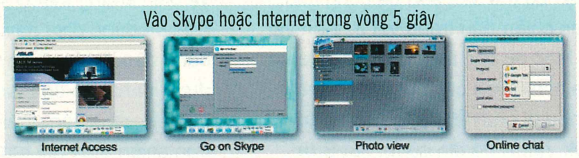
IC REAL 16 pha giúp tản nhiệt hiệu quả nhất cho CPU và cung cấp nguồn điện ổn định cho CPU.

PC hoạt động ổn định hay không là nhờ CPU được tản nhiệt và được cung cấp nguồn định ổn định. ASUS REAL 16 Driver IC hỗ trợ nguồn 16 pha cho CPU giúp tối ưu hóa hiệu năng và tính ổn định. Sử dụng tụ điện của Fujitsu (có độ bền 5.000h hoạt động liên tục tối đa công suất đỉnh ở điều kiện nhiệt độ 106°C, được Fujitsu bảo hành 5 năm) và 6 lớp PCB với EMI tốt nhất trên bo, P5Q Deluxe vận hành trên nền tảng ổn định nhất giúp tính toán dữ liệu tốc độ cao.

## Dành cho ngành thiết kế đồ họa

Ngành thiết kế đồ họa đòi hỏi tốc độ truyền dữ liệu cao trên nền tảng được tản nhiệt và tốc độ nhanh.

1. "Xpress gate" giúp người thiết kế truy cập Skype dễ dàng mà không cần phải vào Windows.




2. ASUS P5Q Deluxe dùng phiên bản PCI-E 2.0 giúp card đồ họa vận hành ở tốc độ X8. Card đồ họa X8 Crossfire với "Drive Xpert" tự động tăng tốc sao lưu dữ liệu lên gấp đôi.

Tản nhiệt tốt nhất: Stack Cool 2 giúp hệ thống mát hơn 20°C nhưng không gây ồn cùng với việc cung cấp nguồn 16 pha cho CPU, bo mạch chủ P5Q Deluxe đảm bảo vận hành nhanh nhất trong môi trường hoàn toàn không ồn giúp người thiết kế thỏa sức sáng tạo.

Stack Cool 2 giúp hệ thống mát hơn 20°C

ASUS
No.1 in Quality and Services

THẾ GIỚI VI TÍNH
PC WORLD VIETNAM

# Cuộc thi tìm hiểu ASUS

**Do Công Ty TNHH ASUS Technology và tạp chí Thế Giới Vi Tính - PC World VN thực hiện**

## 01 Giải nhất:
1 BO MẠCH CHỦ
**P5Q DELUXE**
235 USD

## 02 Giải nhì:
MỖI GIẢI 1 BO MẠCH CHỦ
**P5Q PRO**
175 USD

## 03 Giải ba:
MỖI GIẢI 1 BO MẠCH CHỦ
**P5Q**
165 USD

**1. Tham gia cuộc thi bằng cách nào?**

- Bạn đọc tham khảo thông tin về sản phẩm ASUS đăng trên tạp chí TGVT - PC World VN seri A ngày 15/6/2008 và trên tạp chí TGVT - TGG ngày 25/6/2008, khoanh tròn vào câu trả lời đúng ở trang sau.
- Gửi phiếu về địa chỉ: Tạp chí Thế Giới Vi Tính - PC World VN
  Lầu 4, Tòa nhà ITAXA - 126 Nguyễn Thị Minh Khai, Q.3, TP.HCM
  (thư không cần dán tem)
- Thời gian nhận phiếu: Hạn chót ngày 15/7/2008 (căn cứ vào dấu bưu điện).

**2. Địa điểm, cách thức và thủ tục nhận thưởng:**

- Tạp chí TGVT - PC World VN sẽ rút thăm những phiếu trả lời đúng 10 câu hỏi để xác định bạn đọc may mắn. Mỗi bạn đọc được tham gia một phiếu.
- Kết quả trúng thưởng được công bố tại www.pcworld.com.vn từ ngày 30/7/08.
- Tạp chí TGVT - PC World VN sẽ thông báo kết quả trúng thưởng đến bạn đọc may mắn bằng điện thoại và thư thông báo trúng thưởng.
- Bạn đọc trúng thưởng nhận thưởng tại tòa soạn tạp chí TGVT - PC World VN và chịu chi phí phát sinh liên quan đến việc nhận thưởng.
- Thủ tục nhận thưởng: Thư thông báo trúng thưởng và bản sao chứng minh nhân dân (có thể thay bằng hộ khẩu) của người trúng thưởng.
- Giải thưởng không được quy đổi thành tiền mặt.

**3. Thời hạn kết thúc trao thưởng:** 30 ngày kể từ ngày thông báo trúng thưởng (Sau thời hạn trên Tạp Chí TGVT - PC World VN và Công Ty Asus toàn quyền định đoạt và sử dụng các giải thưởng không có người nhận).

**4. Đối tượng không được tham gia chương trình:**

* Nhân viên Công Ty TNHH ASUS Technology
* Nhân viên tạp chí TGVT - PC World VN

**5. Thắc mắc vui lòng gửi email đến:** huongnt@pcworld.com.vn

*Gấp theo đường kẻ này*

THẾ GIỚI VI TÍNH
PC WORLD VIETNAM

70C 0706-011SG

Không cần dán tem

Kính gửi: **TẠP CHÍ THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM**
ITAXA House, Lầu 4 - 126 Nguyễn Thị Minh Khai, P.6, Q.3, TP. HCM

**BẢN SAO KHÔNG CÓ GIÁ TRỊ**

No.1 in Quality and Services
—The Wall Street Journal Asia

ASUS

1. ASUS P5Q Deluxe cung cấp nguồn điện bao nhiêu pha cho CPU?
   A. 16
   B. 15

2. ASUS EPU tiết kiệm bao nhiêu năng lượng?
   A. 80.23%
   B. 80.22%

3. ASUS P5Q Deluxe cung cấp EMI tốt nhất với bao nhiêu lớp PCB?
   A. 6
   B. 7

4. Với ASUS P5Q Deluxe, công nghệ "Drive Xpert" giúp việc sao lưu dữ liệu tự động, dễ dàng và nhanh như thế nào?
   A. Nhanh gấp 2 lần
   B. Nhanh gấp 1,5 lần

5. "Express Gate" giúp người dùng vào Skype hoặc Internet mà không phải khởi động Windows nhanh như thế nào?
   A. 5 giây
   B. 10 giây

6. Bo mạch chủ P5Q có thể hỗ trợ tốc độ card đồ hoạ nhanh gấp 2 lần nhờ PCI-E:
   A. PCI-E 2.0
   B. PCI-E 1.0

7. Bo mạch chủ P5Q được trang bị tụ điện chất lượng cao nên có thể vận hành liên tục bao nhiêu giờ ở 106°C
   A. 5.000 giờ
   B. 6.000 giờ

8. Không chỉ giúp CPU tiết kiệm năng lượng, ASUS EPU 6 Engines còn giúp cả card đồ họa, bộ nhớ, Chipset, đĩa cứng và quạt tiết kiệm năng lượng?
   A. Đúng
   B. Sai

9. Stack Cool 2 giúp bo mạch chủ mát hơn bao nhiêu độ?
   A. 20°C
   B. 30°C

10. ASUS đạt danh hiệu "Số 1 về chất lượng và dịch vụ" do tạp chí Wall Street Journal Asia bình chọn và ASUS đã dành được bao nhiêu giải thưởng trong năm 2007?
   A. 2.568
   B. 1.999

**Phiếu hợp lệ là phiếu:**

- Trả lời đủ và đúng 10 câu hỏi trên.
- Điền đầy đủ thông tin cá nhân.
- Được gửi về tạp chí TGVT-PC World VN trước ngày 15/7/2008 (căn cứ vào dấu bưu điện).
- Phiếu được cắt từ tạp chí TGVT-PC World VN (bản sao không có giá trị)

**THÔNG TIN CÁ NHÂN**

Họ tên: _____

Số CMND: _____

Địa chỉ liên hệ: _____

Điện thoại: _____

Email: _____

Đơn vị công tác: _____

Chức danh: _____

☐ Lãnh đạo/phụ trách
☐ Người dùng văn phòng/gia đình
☐ Kỹ sư/kỹ thuật viên về CNTT
☐ Sinh viên/học sinh

**Tên game:** Spider Man: Web of Shadows | **Phát triển:** Shaba Games | **Dự kiến phát hành:** Q3/2008 | **ESRB:** Đang đợi đánh giá
**Thể loại:** Hành động | **Phát hành:** Activision | **Hệ máy:** PC, PS2, PS3, PSP, Xbox 360, Nintendo DS, Wii

# SPIDER MAN WEB OF SHADOWS

# THẾ LỰC NGẦM

Trong lúc chờ bộ phim kế tiếp trong sê-ri Spider Man, hãng Activision và Shaba Games đã bắt tay sản xuất Spider Man: Web of Shadows giúp fan thoải mái... chờ. Vẫn lấy nội dung từ truyện tranh làm chủ đạo, nhưng tính năng của siêu anh hùng chắc chắn sẽ nhiều hơn trên phim.

Cũng phải đối đầu với các vấn đề nghiêm trọng và đầy thử thách, Người Nhện lại có... cơ hội đối đầu với kẻ thù truyền kiếp - Venom. Nhưng sự trở lại lần này còn nguy hiểm hơn các lần chạm trán trước, bởi Venom đã biết cách tạo ra các nhân bản vô tính y chang bản thân từ dân lành. Khi Người Nhện bắt đầu tìm ra manh mối thì cả thành phố lẫn dân cư hầu như đã bị khống chế bởi quân đoàn Venom.

Mahattan bị cách ly với thế giới bên ngoài và chỉ có thể phòng chống "dịch bệnh" từ bên trong. Để cứu nguy, Người Nhện phải đồng hành cùng tổ chức SHIELD để sơ tán những người dân chưa nhiễm "dịch". Bên cạnh đó, Người Nhện còn phải săn lùng Venom để có thể tìm thuốc chữa cho những người bị nhiễm.

Trong phần chơi thử, bối cảnh bắt đầu tại Harlem, lúc này Người Nhện đang giúp Power Man bảo vệ New York. Tính năng chính mà chúng ta có thể biết được là Người Nhện vẫn có khả năng chuyển bộ áo xanh-đỏ thành bộ áo đen như trong phim Spider Man 3. Nhưng không phải bộ áo màu đen sẽ làm mọi người đều khiếp sợ và xa lánh ngay đâu! Điều này cũng còn tùy vào "thái độ" của bạn. Nếu "chơi" đẹp, bạn còn nhận được nhiều sự hỗ trợ đắc lực của dân lành, ngược lại... chắc bạn cũng đoán được kết quả rồi đấy. Không chỉ chuyển màu áo qua lại cho đẹp, mà mỗi bộ còn kèm những tính năng vượt trội. Chúng sẽ rất hữu ích nếu bạn biết chuyển đổi đúng lúc. Bộ xanh-đỏ thì tăng thêm tốc độ, tha hồ cho bạn "nhả" tơ, trong khi bộ đen tuy chậm chạp hơn nhưng lại tăng sức mạnh cơ bắp gấp bội.

Theo Shaba Games, hãng đang cố gắng tạo ra các pha hành động "lả lướt" không thua gì các phim Spider Man trước đây. Bạn có thể điều khiển Người Nhện bay xung quanh, nhảo lộn khắp nơi và tấn công từ bất kỳ hướng nào. Tính năng chuyển màu áo cũng được thiết kế phù hợp để game thủ "thay" dễ dàng. Ngoài ra, game còn có chức năng "khóa" mục tiêu để bạn hạ kẻ ác mà không làm tổn thương người vô tội. Qua bản thử nghiệm, các góc quay được thiết kế hết sức phù hợp, hầu như người chơi không cảm thấy bị hạn chế góc nhìn như trước.

Khung cảnh trong game cũng được thiết kế chi tiết và đẹp mắt, bạn sẽ "chìm đắm" trong Mahattan lộng lẫy và người dân đi lại trông như thật. Nhìn từ trên cao, đủ loại kiến trúc kết hợp với các hoạt động giao thông sẽ tạo cho bạn cảm giác như lạc vào... một khu rừng già. Đôi khi người chơi nghĩ mình là Tarzan đu dây trong rừng rậm hơn là Spider Man giăng tơ trong thành phố! Mặc dù trông quá nhỏ bé trong thành phố rộng lớn nhưng Người Nhện được thiết kế rất ấn tượng. Lần này Người Nhện không chiến đấu đơn độc mà kề vai với những "tên tuổi" như Vulture, Power Man...

Spider Man: Web of Shadows hứa hẹn mang đến một game hành động đầy kịch tính, với nhiều tính năng mới, chắc hẳn sẽ không còn mang tiếng "ăn theo" phim như các bản trước. Liệu Spider Man: Web of Shadows có thành công?

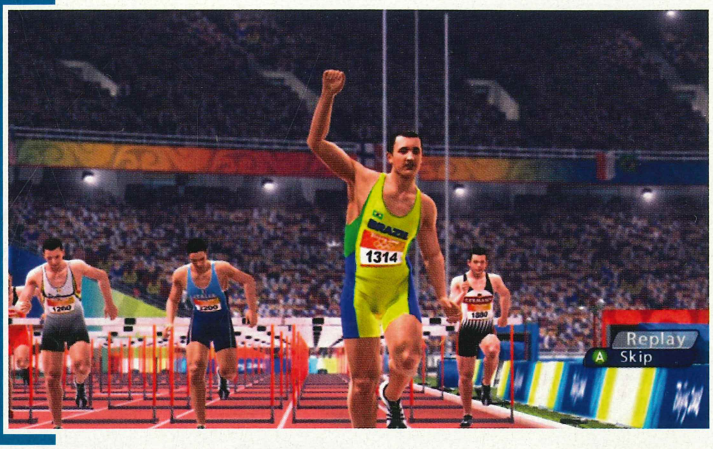
**SU SU**

# Beijing 2008

**Thể loại:** Thể thao | **Phát triển:** Eurocom Entertainment | **Phát hành:** SEGA | **Ngày phát hành:** 07/072008 | **ESRB:** Everyone | **Hệ máy:** PC, Xbox 360, PS3

Nhằm thỏa mãn các fan thể thao, đặc biệt là giới hâm mộ Olympic, SEGA chuẩn bị tung ra game Beijing 2008. Với việc phát hành trên hệ "next-gen" console, game hứa hẹn sẽ mang đến cho game thủ phong cách chơi hấp dẫn lẫn đồ họa mang tính chuyên nghiệp. Được biết, Beijing 2008 còn tạo cơ hội cho người chơi phá vỡ khoảng 38 kỷ lục thế giới.

Trong mục "Olympic Games", người chơi có thể lên lịch thi đấu, bên cạnh việc sắp xếp đội hình thi đấu sao cho phù hợp nhất. Nếu muốn tăng thêm phần kịch tính, game thủ cũng có thể tham gia thi đấu cùng bạn bè trên toàn cầu thông qua hệ thống thi đấu Online. Chắc chắn Beijing 2008 sẽ mang lại nhiều cảm giác mới lạ cho bất kỳ game thủ nào.




# Ferrari Challenge Trofeo Pirelli

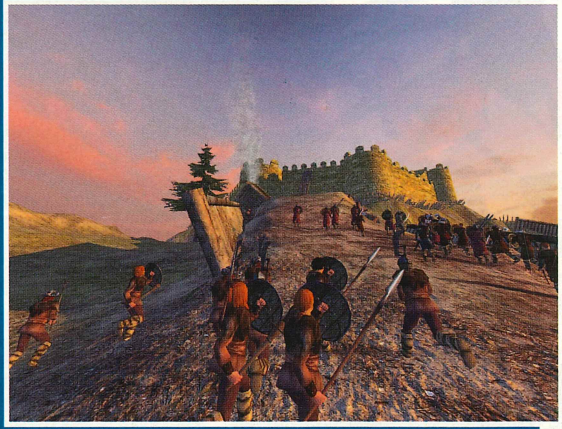
**Thể loại:** Đua xe | **Phát triển:** System 3 | **Phát hành:** Activision | **Ngày phát hành:** Q3/2008 | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** PS3, PS2, Wii, Nintendo DS

Nhà phát hành game Activision vừa thông báo hoàn tất thủ tục với hãng System 3 về phát hành game Ferrari Challenge Trofeo Pirelli cho thị trường Bắc Mỹ. Theo đó, game sẽ được xây dựng cho nhiều hệ máy, bao gồm: PS3, PS2, Wii và cả Nintendo DS. Ferrari Challenge Trofeo Pirelli chủ yếu sẽ tập trung vào các cuộc đua tốc độ cao, người chơi sẽ cảm thấy như đang điều khiển xe thật hơn là chơi game bình thường nhờ hệ thống mô phỏng mới lạ. Game có hơn 15 vòng đua được mô tả từ các đường đua nổi tiếng trên thế giới. Hơn nữa, mục chơi mạng sẽ hỗ trợ đến 16 người tham gia cùng lúc, hứa hẹn sẽ là một trong những nơi thu hút game thủ nhất.

# Mount & Blade

**Thể loại:** Nhập vai | **Phát triển:** TaleWorlds | **Phát hành:** Paradox Interactive | **Ngày phát hành:** Tháng 8/2008 | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** PC

Mount & Blade là trò chơi kết hợp cả 3 yếu tố: hành động, nhập vai và các tình tiết chiến thuật. Trong game, bạn sẽ chỉ huy một nhóm chiến binh tham gia các trận đánh sinh tử, chiếm các tòa lâu đài, trở thành một trong các lãnh chúa quyền uy nhất vương quốc. Game sẽ mang đến một số đặc điểm khác lạ so với các game nhập vai hiện nay: không có các bình máu, trong lúc chiến đấu người chơi không thể mở hành trang để trang bị lại các món đồ...



# RAN ONLINE

WWW.RAN.VN

## CHƯƠNG II TRẬN CHIẾN BẮT ĐẦU

**Hãy cùng khám phá RAN - một game ONLINE đầy phong cách!**

- **Đa dạng về nhân vật**
  Với 14 kiểu tóc và 12 gương mặt khác nhau giúp bạn tha hồ xây dựng cá tính cho nhân vật của mình...
- **Phong phú về địa hình**
  Khám phá hơn 150 khu vực trên bản đồ...
- **Dồi dào về vật phẩm**
  Tổng cộng có tới 300 loại vũ khí , 450 loại chiên giáp phòng vệ và 100 loại thuốc cứu thương...
- **Phát triển kỹ năng chiến đấu**
  Qua những cuộc đối đầu cùng Quái vật hung dữ trong Game hay những cuộc tranh tài cùng các Học viện khác...
- **Khả năng thách đấu chuyên nghiệp**
  Người chơi thi thố tài năng với nhau tại bất kỳ lúc nào và bất kỳ nơi đâu...
- **Sở hữu người bạn đường trung thành**
  Chinh phục thế giới với những người bạn Pet ngộ nghĩnh, đáng yêu...
- **Tốc độ cực nhanh**
  Level và kỹ năng chiến đấu tăng nhanh đến không ngờ...
- **Nhiều sự kiện hấp dẫn**
  Hàng trăm sự kiện trong và ngoài Game sẽ diễn ra mỗi tuần, hàng trăm niềm vui sẽ đến với bạn...

CODE QUÀ TẶNG ĐẶC BIỆT CHO BẠN ĐỌC TẠP CHÍ

**TGG0806B**

đăng ký ngay để nhận quà từ Minh Hằng tại **www.bro.vn**

bro CYBERWORLD

MIN 민커뮤니케이션 COMMUNICATIONS,INC.

RAN ALLIANCE

intel

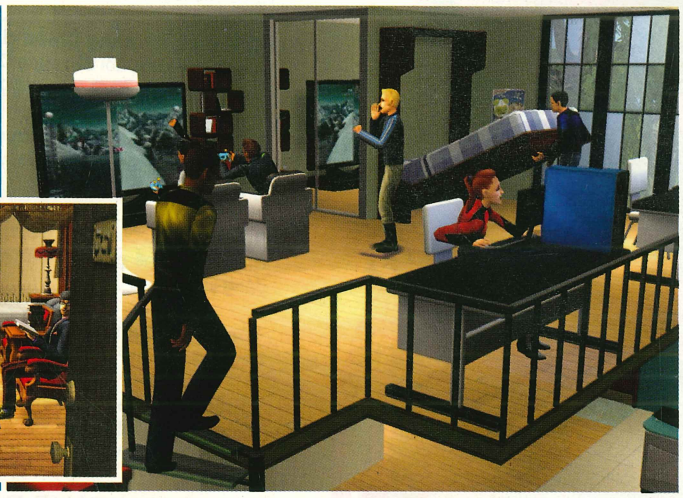
# Tales of Vesperia

**Thể loại:** Nhập vai | **Phát triển:** Namco Tales Studio | **Phát hành:** Namco Bandai | **Ngày phát hành:** Tháng 9/2008 | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** Xbox 360

Tales of Vesperia dẫn dắt người chơi vào chuyến phiêu lưu của Yuri, một người có xuất thân nghèo hèn, phấn đấu trở thành hiệp sĩ chỉ với ước muốn làm cho thế giới trở nên tốt đẹp hơn. Nhìn thấy hoàng triều đang bị uy hiếp đến bờ suy vong, Yuri quyết định làm thay đổi mọi thứ nhằm cứu vãn tình hình, không để xảy ra loạn lạc. Điều đó đã buộc anh đối đầu với cái ác, với những quyền lực ngầm và những mâu thuẫn dâng cao tột đỉnh.

# The Sims 2: Apartment Life

**Thể loại:** Mô phỏng | **Phát triển:** Maxis | **Phát hành:** EA | **Ngày phát hành:** 26/08/2008 | **ESRB:** Teen | **Hệ máy:** PC



Bản mở rộng mới đưa nhân vật Sim đến sống trong một **căn hộ cao cấp. Các tùy chọn "decor" lạ mắt, cầu thang** xoắn, trần cao... sẽ đón chào một cuộc sống mới, trong một môi trường xã hội mới có nhiều dạng nhân vật phức tạp. Tìm hiểu những người hàng xóm, kết bạn mới, lang thang các quán café, hoạt động trên các sân thể thao... Rất nhiều, nhiều việc cần Sims giải quyết, để tạo dựng môi trường sống chung hài hòa, hoặc gây ra những mối xung đột suốt ngày do "khắc khẩu".

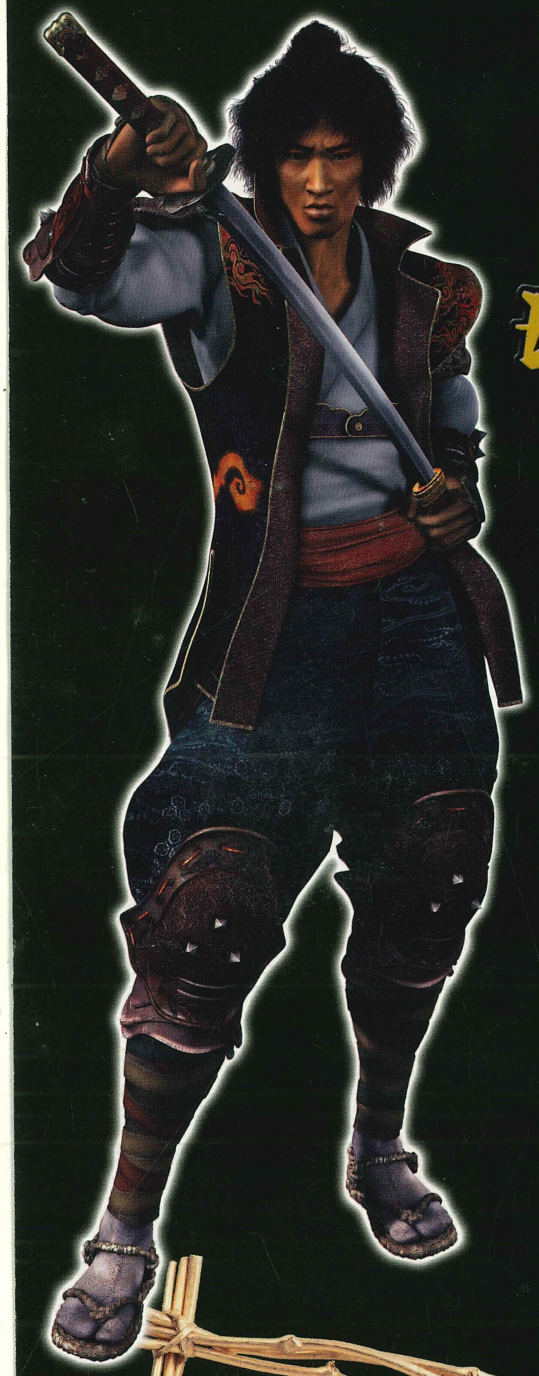
# Spectral Force 3

**Thể loại:** Nhập vai | **Phát triển:** Idea Factory | **Phát hành:** Atlus | **Ngày phát hành:** 29/7/2008 | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** Xbox 360

Vào kỷ nguyên Magic Era thứ 996, sau cái chết của chúa tể Janus, mười vương quốc rục rịch thực hiện những kế hoạch thống nhất thuộc địa, khơi ngòi cho một cuộc chiến tranh lớn chưa từng có trong lịch sử: Great Neverland War. Để gia tăng sức mạnh của mình, các vương quốc không ngừng chiêu binh mãi mã, đồng thời thu nạp các chiến binh đánh thuê. Người chơi, cùng chiến hữu Diaz, chỉ huy quân đoàn Norius Mercenaries, tìm kiếm cơ hội thể hiện mình trong thời loạn.

Phát hành chính thức
11/06/2008
Võ Lâm truyền kỳ
Phong Hỏa Liên Thành
volam.zing.vn
CUỘC CHIẾN BẤT TẬN VỚI NHIỀU TÍNH NĂNG MỚI
PHONG HỎA LIÊN THÀNH
TRÙNG SINH NHÂN VẬT
VIỄM ĐẾ BẢO TÀNG
TRANG BỊ BẠCH KIM
4 cụm máy chủ mới với nhiều quà tặng hấp dẫn
Miễn phí 1 tháng giờ chơi dành cho tài khoản hết hạn trước 01/04/2008
VinaGame
KINGSOFT

| | | |
|---|---|---|
| **Tên game:** Onimusha 2 Samurai's Destiny | **Phát triển:** Capcom | **Ngày phát hành:** 04/10/2002 |
| **Thể loại:** Hành động | **Phát hành:** Capcom | **ESRB:** Mature |



ONIMUSHA™ 2 Samurai's Destiny

MATURE M CONTENT RATED BY ESRB

# Định Mệnh Võ Sĩ Đạo

Onimusha không có vũ khí hiện đại, công nghệ sinh học, mà thay vào đó là những chiến binh samurai (võ sĩ đạo) thời phong kiến Nhật Bản, chiến đấu với thế lực ma quỷ tàn ác. Phiên bản đầu tiên Onimusha: Warlords (Onimusha 1), ra đời năm 2001, là một trong những trò chơi đã tạo dựng tiếng tăm cho hệ máy PS2 mới "chân ướt chân ráo" bước vào làng game. Trò chơi nhanh chóng được đón nhận nồng nhiệt vì đã giới thiệu lối chơi cận chiến mới lạ, dựa theo những chuẩn mực mà Resident Evil đã vạch ra. Nối tiếp thành công đó, một năm sau, Capcom lại tiếp tục cho ra đời Onimusha 2: Samurai's Destiny. Và cho dù đến nay đã có đến 4 phiên bản Onimusha được ra mắt, phiên bản thứ hai vẫn được đánh giá là đậm chất võ sĩ đạo nhất.

## TRUYỀN NHÂN CỦA BỘ TỘC QUỶ

Nội dung của dòng game Onimusha xoay quanh sự xung đột giữa 2 thế lực có quyền năng siêu phàm: Genma và Oni. Dù cả hai đều được gọi là "quỷ", nhưng Oni đại diện cho cái thiện, còn Genma là thế lực tà ác. Kết thúc Onimusha 1, thủ lĩnh phe Genma là lãnh chúa Nobunaga bại trận trước Samanosuke Akechi, chiến binh samurai của phe Oni. Nhưng Nobunaga vẫn tồn tại, và một lần nữa lại trỗi dậy thực hiện mưu đồ bá vương của mình.

Một trong những nạn nhân của Genma là ngôi làng của môn phái kiếm đạo Yagyu. Tất cả mọi người đều bị sát hại, ngoại trừ chàng chưởng môn trẻ tuổi Jubei Yagyu. Chàng trai tình cờ gặp Takajo, một người phụ nữ có hình thù kỳ lạ thuộc bộ tộc Oni. Takajo giải thích cho Jubei mọi chuyện và tiết lộ bà chính là mẹ của anh. Hóa ra, phân nửa dòng máu trong người Jubei thuộc về bộ tộc "chiến binh quỷ" Oni hùng mạnh. Và rồi Jubei chấp nhận định mệnh : diệt trừ Nobunaga cùng bè lũ Genma.

Onimusha 2 có lối chơi không khác nhiều với phần 1, cũng như những phiên bản Resident Evil trong thời kỳ đó. Bạn di chuyển bằng các nút D-pad trong các môi trường 2D tĩnh được dựng sẵn. Do tập trung nhiều vào các pha hành động nên khía cạnh giải đố và tìm đường không được chú trọng nhiều. Bạn chỉ cần tiến lên phía trước, sục sạo tất cả mọi ngõ ngách và chiến đấu với kẻ thù xuất hiện trên đường đi. Và chính ở những màn chiến đấu mang đậm phong cách võ sĩ đạo này, được Capcom chăm chút rất kỹ, đã tạo nên nét đặc trưng hấp dẫn riêng cho dòng game Onimusha.

## SỨC MẠNH VÔ SONG

Cũng như Samanosuke, Jubei được cung cấp nhiều vũ khí khác nhau, mỗi loại lại chứa đựng những tuyệt chiêu mang sức mạnh của một nhân tố tự nhiên nào đó. Đó là thanh kiếm Buraitou có năng lực sấm sét, cây thương Hyoujin-Yari có sức mạnh băng giá, thanh kiếm hai đầu Senpumaru có thể tạo ra cuồng phong, cây búa Dokuitsou mang quyền năng của đất và thanh kiếm lửa Rekka-ken. Ngoài ra, Jubei còn có thể sử dụng các vũ khí phụ chỉ có tác dụng hỗ trợ như cung tên và các loại súng.

Là game hành động thiên về cận chiến,

**Thành công rực rỡ với Resident Evil trên PS1, Capcom quyết định khai thác tiếp những đặc trưng của dòng game hành động - kinh dị này trong một bối cảnh hoàn toàn khác. Đó là lý do series Onimusha ra đời.**

nhưng Onimusha 2 khác xa với phong cách chặt chém thường thấy trong các game như Dynasty hay Samurai Warriors. Tất cả các đòn thế, dù là với vũ khí nào, đều rất dứt khoát, mạnh mẽ và đẹp mắt. Ngoài ra, game còn có một yếu tố rất hay nhằm cản ngăn các game thủ sa vào cảnh "nhấn nút lia lịa": khả năng phản đòn. Cách thực hiện rất đơn giản: bạn chỉ cần canh đúng thời điểm đối thủ vừa tấn công, lập tức nhấn nút phản đòn. Nếu thành công, Jubei sẽ tung một nhát chém cực mạnh (lóe sáng để báo hiệu thực hiện thành công), và ngay lập tức là chiêu phản đòn. Các chiêu phản đòn này, tuy khá mạo hiểm, nhưng cực kỳ hiệu quả, đẹp mắt, và phản ánh đúng tinh thần võ sĩ đạo của nhân vật: chưa rút hết kiếm khỏi vỏ thì kẻ thù đã "ăn đòn".

Một đặc trưng khác của dòng game là tính năng "hút hồn" từ kẻ địch bị tiêu diệt. Khác với Samanosuke phải sử dụng một chiếc bao tay thần, Jubei là người có dòng máu Oni nên anh có thể thực hiện việc này bằng tay trần, thông qua một dấu ấn trong lòng bàn tay. Phổ biến nhất là hồn đỏ, có tác dụng như điểm kinh nghiệm để Jubei dùng nâng cấp vũ khí, trang bị. Ngoài ra còn có hồn vàng và xanh giúp hồi phục sức khỏe và ma lực. Hiếm nhất là hồn tím, tích lũy đủ 5 cụm sẽ giúp Jubei hóa quỷ, mạnh vô song và hoàn toàn bất tử (trong thời gian nhất định).

## KHÔNG ĐƠN ĐỘC

Nếu những chi tiết trên đều hiện diện ở Onimusha 1 và chỉ được nâng cấp trong

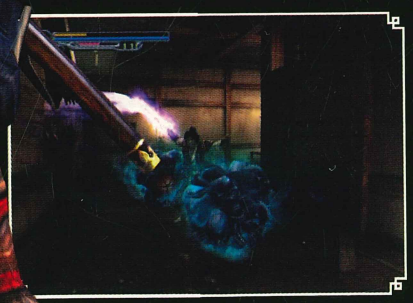
phần 2 này, thì sau đây là tính năng hoàn toàn mới, xuất hiện lần đầu và duy nhất trong Onimusha 2. Đó chính là khả năng phát triển mối quan hệ bằng hữu giữa Jubei và các nhân vật phụ. Họ luôn sát cánh cùng anh trong cuộc chiến tiêu diệt bè lũ Genma, bao gồm võ tăng Ekei sở trường dùng thương, thủ lĩnh đội thiện xạ Magoichi với khẩu súng trường, chàng ninja "xuất quỷ nhập thần" Kotaro chuyên sử dụng ám khí và cô nàng Oyu xinh đẹp với bộ giáp và thanh kiếm mang dậm trường phái Tây phương.

Những nhân vật này sẽ "ra mắt" bạn tại thị trấn Imasho. Tại đây, bạn sẽ làm quen, kết bạn và thắt chặt mối hữu hảo với họ. Cách lấy lòng những nhân vật này cũng khá thú vị. Đó là mua quà tặng lẫn nhau. Tìm hiểu sở thích và tặng đúng quà rất quan trọng. Mỗi lần bạn tặng quà, luôn luôn nhận lại món khác đáp lễ. Nếu món quà làm họ thích thú, họ sẽ tặng lại cho bạn những món đồ giá trị, chẳng hạn như thuốc tăng máu. Ngoài ra, liên tục lấy lòng thành công, mức thân thiết giữa Jubei và những người bạn kia sẽ tăng lên. Người nào càng thân với Jubei, càng có xác suất cao xuất hiện trên đường đi để cùng bạn liên thủ chống lại kẻ thù, rất tiện lợi và hiệu quả. Chưa hết, nếu độ thân thiết đủ cao, bạn còn được điều khiển chính những nhân vật ấy với những kỹ năng và vũ khí của riêng họ. Điều này làm cho lối chơi của game thật sự hấp dẫn, vì luôn tạo được nét đa dạng cũng như giá trị chơi lại khá cao.

Onimusha 2 vẫn là một game thuộc dạng "2,5D": chỉ có các nhân vật là hình 3D, còn phông nền thì hoàn toàn là cảnh 2D được dựng sẵn. Tuy nhiên, không phải vì vậy mà game kém sức sống. Ngược lại, các nhân vật có động tác rất uyển chuyển, nhịp nhàng, nhất là khi hành động trong các trận chiến.

Có thể nói Onimusha 2 đã thừa kế rất thành công những đặc điểm lối chơi, cốt truyện, đồ họa vốn dĩ rất đặc sắc từ phần 1. Không những vậy, những mặt này còn được trau chuốt, thêm vào tính năng mới để tạo sự mới lạ, khác biệt. Mặc dù sau này còn có phần 3 và phần 4 với nhiều cải tiến, nhưng không thể phủ nhận Onimusha 2 vẫn có những nét đặc sắc rất riêng, khi đã khắc họa rất thành công những anh hùng samurai can đảm, nghĩa hiệp, không chùn bước trước những thế lực đen tối, sẵn sàng chiến đấu một cách không vụ lợi. Trong tâm trí họ chỉ có một ước nguyện duy nhất: đem lại hòa bình và yên vui cho tất cả mọi người.

**PHƯƠNG MAI**



# Máy tính xách tay
# THÁCH THỨC GAME "ĐỈNH"

MSI MegaBook GX600

Sẵn thế mạnh về card đồ họa và bo mạch chủ, thừa thắng xông lên, MSI đã chế tạo máy tính xách tay Megabook dòng G dành cho game thủ. Trong khi chiếc GX620 vừa đoạt giải thưởng sản phẩm ưa chuộng nhất tại Computex 2008 vừa rồi ở Đài Loan, chiếc GX600 cũng đã xuất hiện ở thị trường Việt Nam.

Trông rất "ngầu" nhờ lớp decal hình lưỡi lửa ở nắp máy, chỗ đệm tay và cả vùng cuộn chuột ở touchpad, Megabook GX600 gợi nhớ đến màn hình đăng nhập game Diablo khó quên. GX600 có tông màu đen chủ đạo và những họa tiết màu đỏ khá bắt mắt, nhất là 2 loa trái/phải tô điểm cho 2 góc máy. Thuộc dạng thay thế máy tính để bàn nên GX600 có màn hình rộng đến 15,4" và khá nặng (nhất là adapter quá khổ đến 0,8kg dù điện thế ra vẫn là 19V như các model thông thường). Điểm độc đáo của GX600 là có bàn phím giống bàn phím cho máy để bàn, có cả cụm phím số bên trái nên rất tiện cho game thủ nào có thói quen điều khiển bằng cụm phím số. Hơi tiếc là cụm phím 4 nút định vị hơi nhỏ và được "ép" vào dưới phím Enter nên chưa thật thoải mái. Cũng vậy, touchpad và bàn phím chưa thật "cảm giác" lắm, chưa hoàn toàn thay thế được bàn phím gắn ngoài. GX600 được trang bị một số cổng giao tiếp khá mới: eSATA, HDMI bên cạnh ngõ IEEE 1394 và đến 4 cổng USB 2.0, vừa đủ cho bạn gắn các thiết bị chơi game khác. Một điểm hơi tiếc là màn hình của GX600 không phải dạng màn hình gương nên hình ảnh chưa thật trong trẻo, cho dù độ phân giải lên đến 1680x1050 cho hình ảnh rất nét.

Các ứng dụng đi kèm của GX600 hơi "nghèo" và chưa thật dễ dùng. Một số tiện ích gồm có: CyberLink DVD Suite, Office Works và bộ phần mềm Magix để quản lý hình, nhạc. Máy có phân vùng phục hồi hệ thống nhưng không có phần mềm tinh chỉnh, chẩn đoán hệ thống. Đi kèm máy là hệ điều hành Windows Vista Home Premium. Một giá trị gia tăng khác của GX600 là có thêm chú chuột laser cùng tông X-750F chuyên cho game, rất ôm tay, mượt mà và có nút chỉnh DPI tiện lợi.

Một nét độc đáo của GX600 là nút Turbo. Khi máy đang chạy pin, nút Turbo có chức năng chuyển qua lại giữa 2 chế độ dùng điện nhằm tiết kiệm điện năng cho hệ thống. Nếu máy đang dùng adapter, nút Turbo tự động ép xung bộ xử lý, từ 2,4GHz lên 2,8GHz. Điểm này khá thuận tiện nếu bạn thấy CPU bị "đuối" ở khâu nào, bạn chỉ việc nhấn vào nút này để "bơm" chút năng lượng nữa cho hệ thống.

MegaBook GX600 chạy bộ xử lý Intel Core 2 Duo T8300 2,4GHz với bộ đệm cache L2 3MB, bộ nhớ DDR2 2GB, đồ họa NVIDIA GeForce 8600M GT và ổ cứng 250GB. Nếu hệ thống có được ổ quang Blu-ray thay cho ổ ghi DVD thì sẽ rất hoàn hảo. Thử nghiệm với công cụ 3DMark06 1.1.0, GX600 cho điểm số khá tốt. Chạy ở 2 thiết lập độ phân giải 1024x768 và ở độ phân giải thực 1680x1050 (Full HD), hệ thống lần lượt đạt 4243 điểm và 2891 điểm. Dễ dàng nhận thấy khi thay đổi độ phân giải, điểm số hệ thống bị tác động rất nhiều. Chip đồ họa NVIDIA GeForce 8600M GT vẫn chứng tỏ sức mạnh và tính ổn định ở GX600 (xem bảng). Điểm CPU hầu như không thay đổi ở cả 2 độ phân giải. Cụ thể hơn, ta thử sơ bộ một loạt game ở nhiều thể loại và GX600 chạy được mọi game đưa vào thử nghiệm. Hệ thống chạy Quake 4 (tựa game hành động khá cũ, phát hành năm 2005) rất tốt, đạt trung bình 72 khung hình/giây (fps), hình ảnh trơn mượt và không bị giật hình. Trong khi đó, game bóng đá mới nhất UEFA Euro 2008 đạt xấp xỉ 30fps và game đua xe mô phỏng Xpand Rally Xtreme đạt 47fps, một chỉ số khá tốt. Thử sức với game "nặng ký" hơn là dàn trận Empire Earth III, GX600 mới tỏ ra "khoan nhượng" khi chỉ đạt trung bình 20fps ở độ phân giải 1024x768 khi tải những màn đơn giản, ít quân và chi

**Bảng kết quả thử nghiệm**

| 3DMark06 1.1.0 | | | | Game (khung hình/giây, đo ở 1024x768) | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Điểm 3DMark06 | Điểm Shader Model 2.0 | Điểm ánh sáng động/ Shader Model 3.0 | Điểm CPU | Quake 4 | UEFA Euro 2008 | Xpand Rally Xtreme | Empire Earth III | Assasin's Creed | Unreal Tournament III |
| Chạy thử nghiệm ở độ phân giải 1024x768 | | | | 72 | 30 | 47 | 20 | 25 | 24 |
| 4243 | 1742 | 1529 | 2160 | | | | | | |
| Chạy thử nghiệm ở độ phân giải thực 1680x1050 | | | | | | | | | |
| 2891 | 1194 | 943 | 2158 | | | | | | |

tiết đồ họa. Nếu "đẩy" chất lượng đồ họa lên tốt nhất và chơi ở độ phân giải thực 1680x1050, hệ thống "rớt" xuống còn khoảng 8fps. Tuy nhiên, nếu bạn chỉnh mức thiết lập đồ họa thấp và chuyển sang mức 1024x768 hoặc màn hình wide 1280x800 thì "vừa sức" với GX600. Điều đáng khâm phục là ngay cả với game nhập vai Assasin's Creed với mức phân giải tối đa ở 1680x1050, hệ thống vẫn chạy được với 16fps, cho bạn thưởng thức được vẻ đẹp lộng lẫy của game. Tuy vậy, để chơi tốt thì bạn vẫn phải giảm mức phân giải xuống: ở 1024x768, hệ thống đạt mốc khoảng 25fps. GX600 cũng chạy rất tốt với game bắn súng Unreal Tournament III, đạt vừa đủ 24fps.

Vì GX600 phải chịu tải màn hình 15,4'' và bộ xử lý luôn chạy hết công suất nên không tạo nhiều dấu ấn khi thử nghiệm về thời gian dùng pin. Máy xem DVD liên tục được khoảng 1,5 giờ, đọc văn bản và chạy hỗn hợp nhiều ứng dụng được hơn 2 giờ.

Có dung lượng ổ cứng lớn, chip đồ họa GeForce 8600M GT mạnh mẽ, màn hình rộng, khả năng ép xung CPU tức thời độc đáo và nhất là chơi được hầu hết game PC hiện nay, MSI Megabook GX600 khá phù hợp với giới game thủ.

**LÊ DUY**

**Bảng tính năng**

| MTXT | Cấu hình | Cổng giao tiếp | Trọng lượng/ adapter (kg) | Giá (USD) |
|---|---|---|---|---|
| **MSI MegaBook GX600 (MS-163A)** | Intel Core 2 Duo T8300 2,4GHz, chipset GM965, DDR2 2GB, đồ họa GeForce 9600M GT, ổ cứng 250GB, màn hình widescreen 15,4'', ổ ghi DVD, khe cắm thẻ nhớ, Windows Vista Home Premium. | VGA, S-video, HDMI, modem, ethernet, 4 USB, eSATA, 3 audio, Express Card, Bluetooth, IEEE 1394, Wi-Fi 802.11a/b/g/draft N, webcam. | 2,62 / 0,82 | 1399 BH 1 năm |

**Liên hệ**
**Mai Khanh**
14 Huỳnh Khương Ninh, P. ĐaKao, Q.1, TPHCM
ĐT: (8) 820 6072

# Tản nhiệt BXL
# COOLER MASTER HYPER Z600

Hoạt động êm, tản nhiệt hiệu quả, tiết kiệm điện năng là những tiêu chí người dùng cần quan tâm khi chọn mua các linh kiện phần cứng để có được bộ máy tính thân thiện với môi trường. Cooler Master Hyper Z600, tản nhiệt bộ xử lý (BXL) máy tính, thiết kế theo tiêu chí "im lặng" và "mát mẻ", hạn chế tiếng ồn đến mức tối đa, đáp ứng yêu cầu khắt khe của một số người dùng.

Hyper Z600 có cấu trúc dạng tháp, sử dụng công nghệ heatpipe với 6 ống dẫn nhiệt, giúp BXL thoát nhiệt nhanh hơn (nhiệt độ BXL giảm rất nhanh khi các chế độ thử nghiệm kết thúc). Các lá tản nhiệt bằng nhôm, cách điệu hình chữ X khá đặc biệt, ẩn chứa "thông điệp" của nhà sản xuất (eXtreme). Ngoài ra, thiết kế này giúp mở rộng diện tích tiếp xúc với không khí của các lá tản nhiệt. Tản nhiệt có kích thước 127,28x127,28x160mm, cũng thuộc hàng "khủng" nên bạn phải gỡ bỏ phễu lấy gió hoặc quạt ở nắp trái thùng máy (nếu có) khi lắp đặt. Phụ kiện đi kèm cho phép gắn thêm 2 quạt làm mát 120mm, giúp tăng khả năng tản nhiệt và không khí đối lưu bên trong thùng máy.

Để kiểm tra khả năng của Z600, chúng tôi sử dụng cấu hình phần cứng với BXL Intel Pentium EE 840 (1 trong những BXL nóng "có tiếng" của Intel) trên nền BMC Intel D975XBX, thùng máy chuẩn có 1 quạt hút 90mm ở mặt sau. Thử nghiệm tiến hành liên tục trong 4 giờ, nhiệt độ môi trường 27°C, kết quả ghi nhận bằng phần mềm Speedfan. Các chế độ thử nghiệm gồm: chạy không tải (free load), "vắt kiệt sức" BXL bằng phần mềm Primer95 và "du lịch" đến Hoàng Hôn Thánh Điện (game Thế Giới Hoàn Mỹ).

Chúng ta đều biết, ngoài tác dụng bảo vệ các linh kiện phần cứng đắt tiền bên trong, thùng máy có ảnh hưởng đến khả năng tản nhiệt của hệ thống. Những hạn chế của thùng máy chuẩn "giúp" nhiệt độ BXL Intel Pentium EE 840 nhanh chóng đạt đến 89°C chỉ với 2 tài khoản game sau 15 phút. Khi bổ sung 2 quạt làm mát 120mm, nhiệt độ BXL duy trì ở 78°C; vẫn cao hơn tản nhiệt chuẩn 11°C và cầm cự ở mức 87°C với 5 tài khoản game TGHM trong suốt thời gian thử nghiệm. Cũng với cấu hình phần cứng trên khi dọn sang "nhà mới" là thùng máy CM 690 *(G0801_93)*, có 3 quạt làm mát loại 120mm ở mặt trước, sau và nắp trái. Hệ thống hoạt động rất êm, nhiệt độ bên trong thùng máy khá thấp cả khi tải nặng trong suốt thời gian dài. Cụ thể ở chế độ không tải, BXL mát hơn tản nhiệt chuẩn 9°C, nhiệt độ thùng máy 34°C. Nhiệt độ BXL cao nhất (Prime95) là 85°C, thùng máy 47°C.

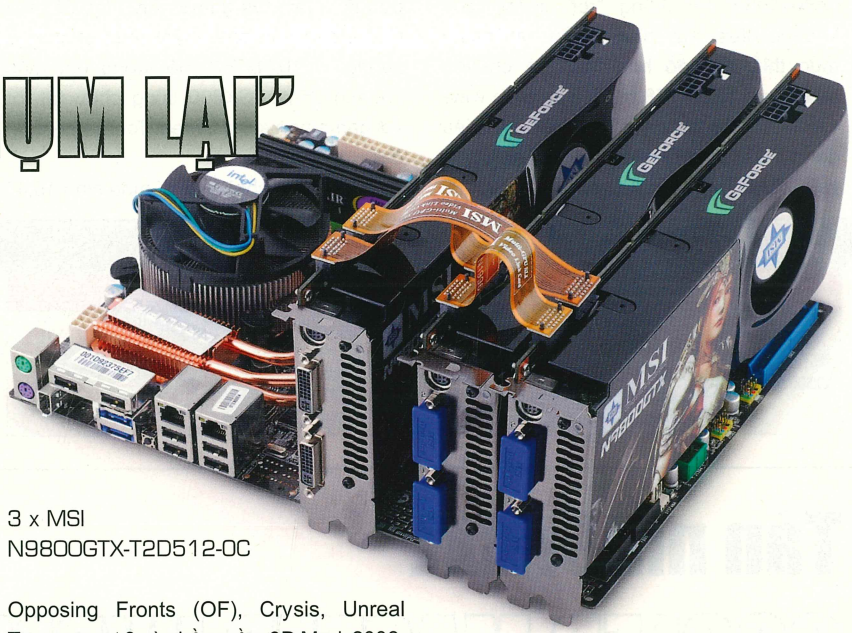
Cấu hình thử nghiệm: BMC Intel D975XBX, chipset i975X, BXL Intel P4 EE 840, card đồ họa Gigabyte GV-NX88S320H-B-RH (Geforce 8800GTS), DDR2-SDRAM Corsair XMS2 Xpert 2x1024MB bus 800MHz, ổ cứng SATA2 2x160GB, ổ DVD-ROM 16X. Nguồn AcBel 450w. Thùng máy chuẩn có 1 quạt hút 90mm ở mặt sau. Thùng máy CM 690 có 3 quạt 120mm (2 thổi, 1 hút).

Giá 60 USD, bảo hành 12 tháng.

**ĐÔNG QUÂN**

**Liên hệ**
**An Phú**
121 Lê Thị Riêng, P. Bến Thành, Q.1, TP.HCM
ĐT: (8) 925 0719

# Card đồ họa "BA CÂY CHỤM LẠI"




3 x MSI N9800GTX-T2D512-OC

Nếu ATI giới thiệu công nghệ CrossFireX cho phép ghép tối đa 4 card đồ họa thì NVIDIA cũng không hề kém cạnh khi giới thiệu công nghệ 3-way SLI. Nếu SLI truyền thống chỉ có thể kết nối tối đa 2 card đồ họa thì 3-way SLI cho phép kết nối 3 card với nhau.

Tới thời điểm này NVIDIA chỉ mới giới thiệu 3 dòng GPU hỗ trợ công nghệ 3-way SLI: GeForce 9800GTX, GeForce 8800Ultra, GeForce 8800GTX.

Để game thủ có cái nhìn rõ nét hơn về công nghệ đồ họa đa nhân mới này, Test Lab đã tiến hành thử nghiệm với cấu hình: BMC MSI P7N Diamond, BXL Intel Core 2 Du E6300, 3 card đồ họa MSI N9800GTX-T2D512-OC, RAM 2GB Corsair XMS2 6400, đĩa cứng Segate ST3250625AS, nguồn CoolerMaster RS- 850-EMBA.

## Quá trình cài đặt

Phần cứng. Để có được sức mạnh nhân 3 thì phải có 3 card đồ họa giống hệt nhau trang bị 1 trong 3 loại GPU đã liệt kê và dĩ nhiên đi kèm là BMC hỗ trợ công nghệ 3-way SLI. Quá trình lắp đặt cũng tương tự như các cấu hình SLI trước đây, nhưng các cầu SLI được lắp đặt có khác: các cầu được gắn để kết nối khép kín 3 card (xem chi tiết trên hình).

Phần mềm. Tuy cũng như thông thường nhưng các game thủ cần lưu ý: công nghệ 3-way SLI chỉ được hỗ trợ trên HĐH Windows Vista. Sau khi cài trình điều khiển bạn cần phải kích hoạt chế độ 3-way SLI.

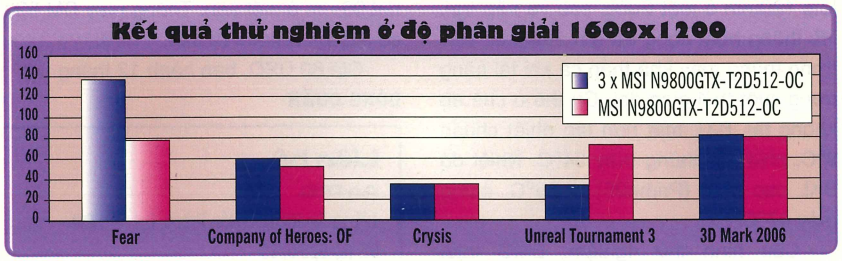
## Kết quả thử nghiệm

Kết quả thu được rất đáng nức lòng. Do đây là cấu hình đồ họa cực mạnh nên Test Lab chỉ thử nghiệm một số game tiêu biểu như: FEAR, Company of Heroes: Opposing Fronts (OF), Crysis, Unreal Tournament 3 và phần mềm 3D Mark 2006. Tốc độ xử lý thấp nhất của hệ thống cũng đều dễ dàng vượt mốc 30 khung hình/giây (fps) ở độ phân giải "khủng" 1920x1440. Cụ thể, trong game Company of Heroes: OF, sức mạnh nhân 3 của N9800GTX-T2D512-OC đạt tốc độ xử lý đạt 60fps ở độ phân giải 1600x1200 và 57fps ở độ phân giải 1920x1440. Vậy là bạn hoàn toàn tự tin dẫn quân đội Anh đột kích Pháp để giải phóng thành phố Caen hay tiểu đoàn thiết giáp Panzer Elite chống đỡ những cuộc phản công của Đồng Minh. Thật vậy, điểm số thu được ở phần mềm 3D Mark 2006 là một chứng cứ hùng hồn nhất. Sức mạnh nhân 3 của N9800GTX-T2D512-OC đạt 8237 điểm ở độ phân giải 1600x1200, và ngay cả khi kích hoạt chế độ khử răng cưa 1600x1200x4AA để có một chất lượng hình ảnh đẹp hơn thì hệ thống vẫn vượt mốc 8000 điểm.

Tuy vậy, sức mạnh nhân 3 này thật sự gia tăng bao nhiêu lần so với một card đồ họa? Để có câu trả lời, Test Lab tiến hành lấy điểm của một card đồ họa MSI N9800GTX-T2D512-OC trên cùng cấu hình thử nghiệm. Kết quả cho thấy 3-way SLI tuy không thật sự nhân 3 hay nhân 2 tốc độ xử lý nhưng khá khả quan. Ngoại trừ Unreal Tournament 3, các game còn lại đều cho tốc độ xử lý có cải thiện. Trong FEAR, tốc độ xử lý của 3 card đồ họa N9800GTX-T2D512-OC tăng gần gấp 3 lần ở độ phân giải 1600x1200 và 2 lần ở 1920x1440 so với một card đồ họa. Trong khi đó, sự gia tăng này chỉ dừng lại ở mức khoảng 16% trong Company of Heroes: OF, và hầu như tương đương nhau trong Crysis. Nhưng trong Unreal Tournament 3 thì tình thế... đảo ngược - tốc độ xử lý của 3 card đồ họa bị giảm khoảng ½ so với tốc độ của card đồ họa đơn. Tuy vậy, hình ảnh tổng quát và rõ nét nhất về khả năng chơi được các game là điểm số trong phần mềm 3D Mark 2006. Hiện thời, tạm chấp nhận khi ở 1600x1200x0AA hay 1600x1200x4AA, sức mạnh của cấu hình nhân ba đều cao hơn khoảng 3% so với cấu hình 1 card đồ họa.

Với 3-way SLI, NVIDIA đã cống hiến cho các game thủ đam mê công nghệ một giải pháp khá lý tưởng cho một tốc độ xử lý cực cao. Tuy nhiên, các game thủ cũng cần cân nhắc giữa khả năng cải thiện thật sự về tốc độ với mức giá cho một hệ thống 3-way SLI có thể vận hành được.

**TRUNG THI**




### Liên hệ

**Minh Thông**
116B Bùi Thị Xuân, Q.1, TP.HCM - ĐT: (8) 925 4321

**FPT Phân Phối**
1 Láng Hòa Lạc, Q. Từ Liêm, Hà Nội - ĐT: (4) 730 1518
103 Đường 30-4, Cần Thơ - ĐT: (710) 075 2666
112 Phan Chu Trinh, Đà Nẵng - ĐT: (5113) 356 5686
63 Võ Văn Tần, P.6, Q.3, TP.HCM - ĐT: (8) 933 0999

# Bộ nguồn
# "HẬU PHƯƠNG" CHO GAME THỦ

HX620W TX750W

Ngày nay với sự xuất hiện ngày càng nhiều các game nặng ký đòi hỏi một hệ thống mạnh mẽ với các chip đa nhân, đồ họa kép (nVIDIA SLI, ATI Crossfire, dual GPU) cùng với những món đồ chơi ngốn điện khủng khiếp khác thì việc tìm một bộ nguồn mạnh mẽ, hiệu suất cao và ổn định là hết sức cần thiết.

Cả ba bộ nguồn Corsair thử nghiệm đều có chứng nhận 80plus (hiệu năng thật đạt trên 80%, tham khảo tại: *http://www.80plus.org/manu/psu_80plus/psu_detail.php?name=Corsair%20Memory*), điều có thiết kế vỏ ngoài màu đen bằng kim loại nhìn rất chắc chắn, mạnh mẽ và khá nặng.

Tính năng Active PFC sử dụng mạch điện tự động điều chỉnh để hiệu suất sử dụng điện có thể đạt tới 95% (theo lý thuyết). Ngoài ra, Active PFC cũng có khả năng khử nhiễu và cân chỉnh đường điện vào cho phép bạn cắm vào bất kì ổ cắm 110V cho tới 220V thông dụng nào mà không cần phải quan tâm tới các chỉ số (AC input từ 90-264V).

Thiết kế quạt lớn với khả năng tự điều chỉnh tốc độ quạt thông minh theo nhiệt độ giúp bộ nguồn hoạt động êm ái hơn đồng thời thiết kế quạt hướng xuống dưới khi gắn vào thùng máy cũng tạo ra luồng gió giúp các thiết bị khác trong thùng máy mát hơn (VX550W và HX620W sử dụng quạt 120mm riêng TX750W sử dụng quạt 140mm).

VX550W

Cả ba đều thuộc chuẩn ATX12V mới nhất. Đầu nguồn chính linh hoạt dạng 24 chân nhưng có thể dễ dàng tách 4 chân ra thành 20 chân để tương thích với các hệ thống cũ. Đầu nguồn bo mạch chủ thứ cấp cũng có thể sử dụng 8 chân hoặc tách rời thành 4 chân

Đường điện +12V của cả ba đều cho công suất rất lớn: VX 1đường 41A, HX với 3 đường +12V mỗi đường 18A cho tổng công suất đường +12V là 600W, TX 1 đường lên đến 60A.

Hệ thống cáp được quấn khá gọn gàng bọc trong lớp lưới màu đen trên tất cả các tuyến cáp giúp việc bố trí dây bên trong thùng máy được gọn gàng hơn, với khả năng khử nhiễu tốt. Riêng HX620W sử dụng hệ thống cáp rời, tháo lắp được, cho phép chỉ gắn những cáp sử dụng nên càng gọn gàng hơn.

## Thử nghiệm

VX550W và HX620W cho chạy với cấu hình bo mạch chủ Gigabyte GA-EX38-DS5 *(ID: A0805_42)*, RAM Corsair DDR2 bus 1066 2x1GB, bộ xử lý Intel Core 2 Extreme QX9770 *(ID: A0801_46)*, Card đồ họa 1GB MSI R3870X2 (2GPU), ổ cứng Seagate 250GB, ổ ghi DVD Asus, hệ điều hành Windows Vista, cho chạy 3Dmark06, PCMark vantage và các công cụ đo tốc độ hệ thống của các game như Company of Heroes, Unreal Tournament, Crysis, Fear nhằm bắt hệ thống phải hoạt động hết công suất, cả hai đều có thể chạy trơn tru trong các thử nghiệm.

Theo tiện ích của trang *http://extreme.outervision.com/PSUEngine* hệ thống thử nghiệm sẽ tiêu thụ khoảng 447W (trường hợp sử dụng 90% công suất) và 518W (100%).

Tương tự với TX750W nhưng cho chạy 2 card đồ họa MSI R3870X2 (tổng cộng 4GPU) hệ thống cũng chạy rất ổn định và vượt qua các thử nghiệm một cách dễ dàng. Cũng theo tiện ích trên, hệ thống cần khoảng 646W (khi sử dụng 90% công suất) và 730W (100%). Điều này cho thấy cả ba bộ nguồn đều có thể đáp ứng tốt cho những game nặng ký đòi hỏi hệ thống hoạt động hết công suất trong một thời gian dài.

Cả ba đều hoạt động với hiệu năng cao và ổn định. Nếu nhu cầu của bạn chỉ cần chạy SLI, ATI Crossfire (2 card lõi đơn) hay 1 card đồ họa với lõi kép, VX550W hoàn toàn có thể đáp ứng; bạn cũng có thể chọn HX620W với thiết kế cáp rời linh hoạt hơn. Còn nếu hướng đến một hệ thống game cao cấp hơn dùng QuadSLI (2 card đồ họa với mỗi card 2GPU), hoặc ATI Crossfire (4 card đơn hay card lõi kép) thì bạn nên chọn TX750W có sẵn 4 đầu cấp nguồn cho PCI-E.

**QUANG KHẢI**

**Bảng tính năng**

| Tên thiết bị | Tính năng | Giá (USD) | Bảo hành |
|---|---|---|---|
| Corsair VX550W | Ultra Quiet Fan 12cm, Hiệu suất trên 85%, 6 Sata, 6 ATA,2 FDD, 4+8pin CPU, 1 đường 12V 41A, 1 x (6+2)pin PCI-Ex, 1 x 6 pin PCI-Ex, Active PFC | 119 | 3 năm |
| Corsair HX620W | Ultra Quiet Fan 12cm, Hiệu suất trên 85%, 8 Sata, 10 ATA, 2 FDD, 4+8pin CPU, 3 đường 12V , 2 PCI-Ex, Active PFC, cáp rời | 149 | 3 năm |
| Corsair TX750W | Ultra Quiet Fan 14cm, Hiệu suất trên 85%, 8 Sata, 8 ATA, 2 FDD, 4+8pin CPU, 1 đường 12V 60A,4 x (6+2)pin PCI-Ex, Active PFC | 169 | 3 năm |

**Liên hệ**

**KTC**

384 Nguyễn Thị Minh Khai, P.5, Q.3, TP.HCM

ĐT: (8) 834 1323

# Màn hình LCD
# CẢM NHẬN MỚI CHO GAME THỦ

Acer và LG tiếp tục cung cấp thêm cho các "chiến binh" nhiều lựa chọn để có được một sàn đấu vững chãi trong các trận game cũng như trong công việc thường ngày. LG Flattron W1952TQ 19" và Acer X223W 22" với khung hình 16:10 sẽ mang lại cho game thủ nhiều cảm nhận mới.

Màn hình LG "khoác áo" đen bóng sang trọng với cạnh dưới được viền kim loại màu xám, các nút điều chỉnh trực quan và dễ hiểu. Ngoài các nút điều chỉnh OSD được LG hỗ trợ trước đây, màn hình này còn được thiết kế nút chuyển nhanh về tỉ lệ khung hình 4:3 khá thuận tiện nếu bạn muốn tận dụng LCD để xem TV hay làm những công việc khác. LG W1952TQ còn được trang bị thêm nút Fun bao gồm các chức năng EZ Zooming/4:3 in Wide/Photo Efect/Sound.

Acer X223W mang lại vẻ khác biệt đậm chất game bởi chân đế hình chữ V xòe rộng phía trước vững vàng, thiết kế đế gập giúp thay đổi độ cao màn hình tùy ý (trong khoảng 14cm), nhưng ở độ cao tối đa thì lại không vững cho lắm. Khung hình 22" được viền bởi khung màu xám đen thanh mảnh tạo cho game thủ cảm giác như sàn đấu của mình rộng hơn và thanh thoát hơn. Đặc biệt Acer X223W còn hỗ trợ xoay màn hình 90 độ theo chiều kim đồng hồ. Phần mềm Acer eDisplay Management đi kèm sẽ hỗ trợ khung hình xoay đến 270 độ, một ưu thế đáng giá cho những chiến binh muốn xem xét địa thế ở nhiều góc độ khác nhau. Điểm khác biệt so với các màn hình trước có cùng chức năng là Acer X223W không tự động xoay khung hình khi xoay màn hình 90 độ.

LG W1952TQ

Màn hình LG W1952TQ được hỗ trợ công nghệ DFC (Digital Fine Contrast) nâng độ tương phản của màn hình lên tầm cao "chưa từng thấy" 10000:1. Acer X223W cũng không hề kém cạnh với độ tương phản động 2500:1, cho hình ảnh game sống động và tươi sáng. Tuy nhiên, với những màn hình có độ tương phản cao, bạn nên điều chỉnh độ tương phản ở OSD xấp xỉ mức trung bình để tránh gây chói mắt trong những pha game nảy lửa. Cả hai màn hình đều đạt độ sáng 300cd/m2, cho hình ảnh và màu sắc tươi sáng.

Một yếu tố mang tính quyết định về khả năng trình diễn những pha game gay cấn cũng như những đoạn phim hấp dẫn của LCD là thời gian đáp ứng. Trong khi LG W1952TQ có thời gian đáp ứng 2ms, màn hình Acer X223W khiêm tốn hơn với 5ms.

Acer X223W 22"

Test Lab đã thử nghiệm chất lượng hình ảnh hai màn hình và có được kết quả ở mức khá. LG W1952TQ với độ tương phản cao đã thể hiện được ưu thế khi hiển thị các chi tiết tách biệt rõ ràng, liền lạc và mịn. Trong thử nghiệm hiển thị văn bản, hai màn hình đều cho chất lượng khá tốt: chữ và các biểu tượng rõ ràng, sắc nét. Về khả năng phân biệt các mức độ sáng/tối trong bảng đo sắc độ, mặc dù có độ tương phản cao, màn hình LG chưa phân biệt đến các mức tối đa của bản đo sắc độ. Acer X223W phân biệt được các mức độ sáng tối tốt nhất ở chế độ Text/Standard. Ưu thế của Acer X223W được thể hiện trong các thử nghiệm đồ họa: màu sắc phong phú, hình ảnh đầy đủ và chi tiết, chân dung người tự nhiên nhất ở chế độ Movie. Màn hình của LG cũng cho màu sắc tươi sáng, tự nhiên, nhưng chân dung người được hiển thị đẹp nhất ở chế độ Text và Demo.

Dựa vào thông số kỹ thuật và kết quả thử nghiệm, game thủ có thể chọn một trong 2 để làm bạn đồng hành. Trong game Company of Heroes, lũ lượt những đoàn quân đổ bộ, băng qua sông trong đêm tối, hình ảnh rõ và nét, tuy hơi khó phân biệt được đối thủ trong màn đêm mờ ảo (do chưa phân biệt tối đa các mức độ sáng/tối). Đến Rogue Trooper, cả 2 đều thể hiện được hình ảnh đẹp, màu sắc phong phú trong các pha chiến đấu "nảy lửa" của người hùng da xanh. Các LCD cũng đã "mang đến" khung cảnh thiên nhiên tươi sáng của biển, núi đá và cây cối xanh mướt trong game Far Cry một cách tự nhiên, chân thật. Thời gian đáp ứng nhanh nên 2 màn hình (đặc biệt là LG W1952TQ) tránh được những vết lưu ảnh khi chuyển cảnh mà bạn thường gặp trong Heroes of

Annihilated Empires.

Với công nghệ DFC, LG W1952TQ cho hình ảnh tươi sáng, màu sắc phong phú và khá tự nhiên. Acer X223W được hỗ trợ công nghệ Acer CrystalBrite, giúp hình ảnh đẹp hơn với các chi tiết màu sắc đầy đủ và tươi. Ngoài ra, Acer X223W còn được cấp chứng nhận TCO'03 - được đánh giá cao về chất lượng hình ảnh, sự thân thiện với môi trường và tiện dụng.

Cả hai màn hình đều đáp ứng tốt nhu cầu chơi game. Nếu bạn muốn kích cỡ vừa phải cho không gian hạn chế thì LG W1952TQ thật sự thích hợp, để "sướng mắt" với cỡ rộng thì nên nghĩ đến Acer X223W 22".

**NHƯ LÊ**

**Bảng tính năng**

| Sản phẩm | Khung hình | Độ phân giải | Độ sáng | Độ tương phản | Thời gian đáp ứng | Góc nhìn | Ngõ vào | Giá/Bảo hành |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Acer X223W | 22" | 1680x1050 | 300cd/m² | 2500:1 | 5ms | 170/170 | D-SUB/DVI | 299/ 2 năm |
| LG W1952TQ | 19" | 1440x900 | 300cd/m² | 10000:1 | 2ms | 170/170 | D-SUB/DVI | 247/ 2 năm |

### Liên hệ

**Acer Việt Nam**

1 Lê Duẩn, Q.1, TP.HCM - ĐT: (8) 910 6888

191 Bà Triệu, Hà Nội - ĐT: (4) 220 0660

**LG Electronics Vietnam**

Lầu 6, Central Park Office Building, 208 Nguyễn Trãi, Q.1, TP.HCM - ĐT: (8) 925 6886.

# Card TV
# ĐÓN EURO VÀ OLYMPIC 2008

Vào lúc Euro 2008 đang diễn ra còn, Olympic 2008 sắp khai cuộc, khá nhiều game thủ trăn trở tìm giải pháp để có thể vừa theo dõi trực tiếp bóng đá mà không lỡ chuyến công thành.

Hai bộ thu TV gắn ngoài nhỏ gọn AverMedia TV Hybrid Express Slim, Pinnacle PCTV 320E có thể giúp bạn mở TV trên màn hình song song màn hình chơi game (cần card đồ họa hỗ trợ hiển thị nhiều màn hình cùng lúc).

## Pinnacle PCTV 320E

Pinnacle PCTV Hybrid Pro Stick 320E (viết gọn là Pinnacle 320E) là bộ thu TV gắn ngoài nhỏ gọn, giao tiếp USB 2.0 và thu đồng thời cả sóng analog, sóng số DVB-T. Nó có dạng hộp chữ nhật, dài hơn thỏi son và bọc vỏ nhựa đen bóng cao cấp. Đầu nối USB và anten được đúc chắc chắn. Điều khiển từ xa dạng thẻ với nút bấm bán lồi, chữ số to rõ ràng.

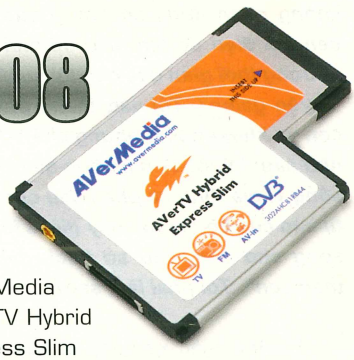
Bên cạnh chức năng thu phát truyền hình cơ bản, bộ thu TV này cũng cung cấp những tiện ích TimeShift để tạm dừng và xem tiếp sau đấy, màn hình ma trận duyệt kênh trực quan. Phát huy truyền thống về phần mềm dựng video, PCTV 320E có chức năng Direct-to-DVD (ghi trực tiếp nội dung truyền hình đang xem ra DVD), ghi lên đĩa cứng định dạng DivX (ngoài các định dạng như MPEG-1, MPEG-2, MPEG-4). Đi kèm sản phẩm còn có phần mềm dựng video đơn giản, dễ dùng của Pinnacle là Studio QuickStart. Phần mềm xem TV liên thông với bộ phần mềm giải trí tham vọng của Pinnacle là MediaCenter mang lại một giao diện trực quan như Windows XP Media Center Edition. Bạn cũng có thể dùng điều khiển từ xa để duyệt dễ dàng nội dung giải trí khác như hình, nhạc, phim, radio Internet trên máy tính.

Thời gian cài đặt bộ phần mềm PCTV PMC 4 mất khoảng 10 phút và cần khởi động lại máy vì có khá nhiều module phải thiết lập lên máy tính. Cơ chế dò kênh khá khó tính nên những kênh tín hiệu quá yếu đều bị bỏ qua, bù lại những kênh xem được có hình ảnh đẹp, màu sắc tươi tắn, hài hòa. Giao diện phần mềm thiết kế đẹp, sang trọng, biểu tượng rõ ràng.

Pinnacle PCTV 320E

## AverMedia AverTV Hybrid Express Slim

AverMedia AverTV Hybrid Express Slim (viết gọn là AverMedia Express Slim) thiết kế dạng thẻ cắm gọn vào khe Express Card 54mm trên MTXT.



AverMedia AverTV Hybrid Express Slim

AverMedia Express Slim hỗ trợ đồng thời TV analog, DVB-T và radio FM. Đầu tín hiệu video được thiết kế đặc biệt dạng đầu cáp tín hiệu điện thoại di động nên mỏng và kết nối chắc chắn; cung cấp ngõ S-video, composite. Đầu cắm anten cần nối qua đoạn cáp chuyển đổi đi kèm.

Express Slim tương thích Windows XP MCE/Vista MCE nhưng không có điều khiển từ xa. Bù lại, Express Slim hỗ trợ chuẩn "sóng" HDTV và phần mềm AverTV6 có thể xuất video thời gian thực ra định dạng H.264 chất lượng cao, hoặc 320x240 cho iPod. Phần mềm có "profile" tối ưu sẵn cho Việt Nam nên tốc độ dò kênh TV khá nhanh - có thể hoàn tất quá trình thiết lập trong vòng 5 phút và không phải đau đầu lựa chọn các thông số "không phải ai cũng biết". Trong thử nghiệm, phần mềm đã nhận diện đủ các kênh truyền hình với anten nhỏ đi kèm, hình ảnh hiển thị không nhiễu, sắc nét.

**Giá:** AverMedia AverTV Hybrid Express Slim - 66 USD, BH 2 năm.

**KHÁNH HƯNG**

### Liên hệ

**AverMedia: Hoàng Tuấn**

12Q Nguyễn Thị Minh Khai, Q.1, TP.HCM - ĐT: (8) 910 0520

**Pinnacle: MMC**

110 Trần Hưng Đạo, Q.1, TP.HCM - ĐT: (8) 8370280.

Gỡ rối tơ Game

*Nhân mùa thi đại học, chúng tôi nhắn nhủ các bạn trẻ hãy cố gắng giữ gìn sức khỏe thật tốt để vượt qua những thử thách sắp tới. Mong các bạn tiếp thu "cái mới" chọn lọc sao cho không hoài công gia đình và người thân và không lãng phí những tháng ngày "mài đũng quần" trên ghế nhà trường. Đừng chỉ vì sở thích "luyện game" mà đánh mất cả tương lai!*

# Mê game quên tương lai

***Sau khi con tôi hoàn thành kỳ thi tốt nghiệp, tôi cho vào Sài Gòn học ôn với hy vọng sẽ sớm "vinh quy bái tổ". Thời gian đầu, cháu thường xuyên gọi điện thông báo tình hình sức khỏe và học tập. Bẵng đi gần một tháng, tôi không nhận được tin tức gì của cháu bèn gọi điện để tìm hiểu thì mới vỡ lẽ ra trong thời gian qua con tôi suốt ngày "luyện game". Tôi vào thành phố gặp con và khuyên nhủ nhưng cháu đáp lại như sau: "Suốt 12 năm học qua con đã sống vì gia đình và phấn đấu cho niềm tự hào của bố mẹ rồi, bây giờ là lúc con sống cho con, cho sở thích của bản thân con". Tôi phải làm sao?***

**Trả lời:** Việc xa quê, xa bạn bè và người thân dễ khiến em rơi vào tâm trạng buồn chán và hụt hẫng. Một thân một mình nơi chốn thị thành đối mặt với nỗi cô đơn, sự lôi cuốn đầy hấp lực từ thế giới game làm cho không ít em choáng ngợp và bị cuốn hút bởi thế giới mới lạ mà trước đây các em chưa có dịp khám phá. Tuổi của các em lại đang là tuổi ham chơi. Vì thế các em rất khó tự kìm hãm nếu gia đình không có sự quan tâm đến các em nhiều, nhất là mặt tinh thần. Để giải quyết tình trạng của con trước tiên chị cần bình tĩnh, tránh những xung đột không đáng có: như la mắng, trách phạt...Chị hãy tìm hiểu xem tại sao cháu phát biểu như thế? Thật sự cháu có mơ ước gì trong tương lai? Cần phân tích cho cháu hiểu ngoài thế giới ảo cháu còn có một thế giới thực cũng rất cần cháu và muốn tốt cho cả hai việc cháu phải biết cách sắp xếp sao cho cân bằng giữa hai thế giới "thực" và "ảo" này.

***Sau kỳ thi tốt nghiệp, tôi quyết định cho con mình chơi game thỏa thích theo đúng sở thích của cháu vì nghĩ rằng chỉ chơi mấy ngày nên không hại gì. Nhưng bây giờ mỗi khi đi làm về tôi chỉ thấy cháu chúi mũi vào chơi game. Kỳ thi Đại học gần đến mà cháu vẫn không chịu đụng đến sách vở. Khuyên nhủ thì cháu chỉ gật đầu cho qua chuyện rồi mọi việc đâu lại vào đấy mà tôi thì lại không thể nào có mặt ở nhà cả ngày. Tôi lo cháu sẽ bị rớt trong kỳ thi này!***

**Trả lời:** Hè là dịp các em tận hưởng cảm giác được nghỉ ngơi và thư giãn sau những ngày học tập vất vả. Việc cho cháu được thư giãn theo sở thích của mình thường được các bậc phụ huynh chọn lựa. Tuy nhiên việc gì cũng cần có giới hạn của nó. Chị hãy cứ cho phép cháu chơi theo đúng sở thích giải trí, nhưng thỏa thuận về giờ giấc được phép chơi game đồng thời khuyến khích cháu tham gia các hoạt động khác. Phân tích cho cháu hiểu đâu là mục tiêu chính mà cháu cần phải theo đuổi cũng như ước mơ vào đại học của cháu không thể vì phút ham vui nhất thời mà xao lãng. Dù công việc bận rộn chị cũng nên giành thời gian chăm sóc và quan tâm đến con hơn. Tình thương của gia đình và ước mơ từ thời cắp sách sẽ giúp cháu nhận thức được vấn đề để có trách nhiệm với tương lai của chính bản thân mình.

***Mình có một mong muốn là được thi vào trường mình thích nhưng do ba mẹ đã định hướng nghề nghiệp từ bé nên không thể cãi lại. Đi ôn thi mà không thể nào tập trung, mình dần cảm thấy chán nản không muốn học nữa. Thời gian rảnh mình chỉ chơi game để giết thời gian. Nhưng dần dần mình nhận ra càng ngày mình càng quá lệ thuộc vào cảm xúc vui buồn của game. Mình muốn về nhà để tránh xa nó nhưng về lúc này sẽ bị bố mẹ mắng. Tiếp tục ở lại... sợ mình bị "nghiện"!***

**Trả lời:** Việc định hướng nghề nghiệp cho con từ bé là xu hướng mà khá nhiều bậc cha mẹ thường chọn nhằm giúp con cái khỏi bỡ ngỡ khi bước vào đời. Bố mẹ bạn làm vậy là không hề sai. Chỉ có điều cách áp dụng lại có phần hơi "cổ điển" và mang tính áp đặt. Về phần bạn, bạn đã có những hướng đi cụ thể cho tương lai của mình tại sao không nói cho bố mẹ biết? Sự im lặmg của bạn có thể khiến bố mẹ hiểu lầm "im lặng là đồng ý". Bạn có thể nói lên suy nghĩ của mình, có thể lúc đầu bố mẹ khó chấp nhận nhưng với lòng kiên trì bạn sẽ thuyết phục được. Chúng tôi hoàn toàn thông cảm khi bạn không thể tập trung trong khi ôn thi. Tuy nhiên bạn cũng thật đáng trách khi cho phép bản thân quá sa đà vào những thứ mà mình biết là không có lợi. Chúng tôi không có ý phản đối các bạn chơi game. Theo chúng tôi, chơi game là một cách giải trí và giảm stress nếu ta biết cân bằng hợp lý. Nhưng điều quan trọng nhất vẫn là việc học và tương lai của chính bạn.

**Để được tư vấn trực tiếp, quí bạn đọc vui lòng liên hệ trung tâm thông tin và tư vấn trực tuyến OIC: 557-559 Sư Vạn Hạnh(nối dài), P.13, Q.10, TPHCM. ĐT: (08) 8680456. Email: info.oic@vinagame.vn. Chuyên mục "Gỡ rối tơ game" là một hoạt động xã hội do các thành viên của câu lạc bộ Doanh Nghiệp Game và Nội Dung Số Việt Nam (VGB) thực hiện nhằm giải tỏa tâm lý về các game trực tuyến đang được phát hành tại Việt Nam.**

**Cho em hỏi Devil May Cry 4 bao giờ ra phiên bản cho PC?** *(dinh_hang29@yahoo.com)*

Theo dự kiến, trò chơi Devil May Cry 4 (PC) sẽ được phát hành vào ngày 8/7/2008.

**Tôi chơi Silent Hill 4 đến cảnh nhà vệ sinh nữ, lấy được đồng xu ở chỗ cô gái nhưng không tìm được đường đi tiếp?** *(thanhcuong_nguyenthanhcuong@yahoo.com.vn)*

Đồng xu đó có tác dụng mở cánh cửa xoay dẫn đến Lynch Street. Vì thế, khi đã có đồng xu, bạn hãy đến chỗ cánh cửa xoay và sử dụng đồng xu để vượt qua nó. Kế đó, bạn đi xuống cầu thang, ở đó có nhiều ma – nhưng không thể diệt trừ chúng được. Hãy chạy thật nhanh theo hướng phải và tìm kiếm cô gái có tên là Cynthia đang bị mắc kẹt trong một toa xe. Đến đây, bạn hãy tự khám phá Silent Hill tiếp nhé.

**Xin giúp em tìm link để download các bản soundtrack của trò chơi Fifa 08.** *(luuxuancuong@gmail.com)*

Bạn có thể tải các bản soundtrack của Fifa 08 tại: CD1 *(http://www.fileflyer.com/view/tiB9yBV)* và CD2 *(http://www.fileflyer.com/view/avwiXBV)*.

**Cho em hỏi trò chơi có Tomb Raider: Underworld có phát hành cho hệ máy PS2 không? Nếu có thì khi nào?** *(trieuthien_kecuopmo@yahoo.com.vn)*

Theo lịch của nhà phát hành Eidos Interactive, phiên bản Tomb Raider: Underworld dành cho PS2 sẽ được phát hành vào ngày 28/11/2008. Bạn đón chơi nhé.

**Sau khi cài đặt hoàn tất FlatOut2, em bấm chuột vào biểu tượng game trên desktop để chơi. Game hiện ra Main Menu nhưng khi vào đua thì chỉ thấy một màu trắng toát, trên màn hình chỉ xuất hiện bản đồ và bảng tốc độ. Xin chỉ cho em cách khắc phục. Cấu hình máy tính: RAM 256MB, VGA 64MB NVIDIA GeForce4 MX 440** *(gangster_4life90@yahoo.com)*

Yêu cầu tối thiểu của FlatOut 2 là: CPU P4 2.0GHz, RAM 256MB, card đồ họa 64M, hệ điều hành Windows 2000 SP4/XP SP2. Riêng với card đồ họa sử dụng GPU của NVIDIA, trò chơi yêu cầu sử dụng Geforce FX 5 series trở lên, đồng thời không hỗ trợ đồ họa onboard. Theo đó, NVIDIA GeForce4 MX 440 không nằm trong danh sách card đồ họa mà game hỗ trợ, nên bạn phải thay card đồ họa khác cho phù hợp, mới đáp ứng được yêu cầu về card đồ họa và chơi được game.

**Khi cài trò chơi đua xe GRID xong, vào game thì báo thiếu file d3dx9_37.dll. Xin hỏi em có thể tải file này ở đâu?** *(lydangquan2008@yahoo.com)*

Lỗi xảy ra do tập lệnh đồ họa DirectX 9.0c của bạn chưa được cập nhật phiên bản mới (có thêm một số file có đuôi là .dll mới), và game không chạy được do thiếu các file này. Bạn có thể áp dụng một trong các giải pháp sau: cài đặt bộ DirectX 9.0c có trong đĩa game, tải về bộ cài đặt DirectX 9.0c mới nhất từ website của Microsoft (phát hành ngày 6/62008), hoặc tải các file .dll thiếu từ website *www.dll-files.com* và chép chúng vào thư mục system32 của Windows.

**Em mua Mass Effect (PC) về cài vào máy, khi vào chơi thì nó hiện màn hình đen lên đợi hoài không vào. Xin hỏi bị như vậy là sao? Cấu hình máy: P4 3,0GHz, RAM 1GB, VGA 8500GT.** *(nghtung88664@yahoo.com.vn)*

Cấu hình tối thiểu mà Mass Effect yêu cầu là: CPU P4 2,4GHz, RAM 1GB, card đồ họa NVIDIA GeForce 6800 trở lên (hỗ trợ Shader Model 3.0, các dòng 7300, 7600 GS và 8500 dưới mức yêu cầu), hệ điều hành Windows XP/Vista. Theo đó, nếu card đồ họa mà bạn đang dùng là NVIDIA GeForce 8500GT, thì không đáp ứng được yêu cầu của game, nên không chơi game được.

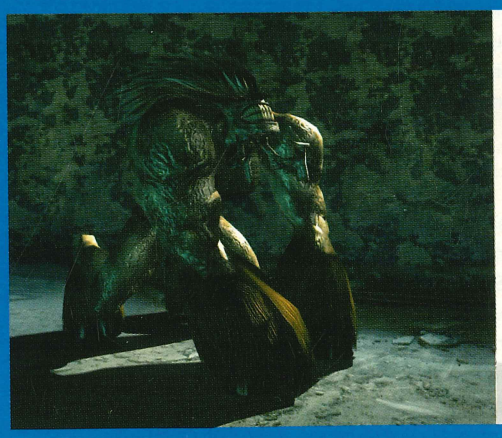
**Nhân vật Cabal của em đạt cấp độ 48 và có 1 Miracle Key Level 1. Xin chỉ cho em cách để vào đấu trường Chaos Arena?** *(SolBadguy_2201@yahoo.com.vn)*

Trong Cabal Online, Miracle Key Level 1 dùng được cho các nhân vật có cấp độ từ 30-60. Để vào đấu trường Chaos Arena, vào những thời điểm quy định, bạn phải có mặt bên bản đồ Blood Ice, trong người mang theo Miracle Key (tương ứng với cấp độ quy định), nhấn chuột vào tấm bảng ở gần Core Alchemist trong ngôi làng.

Với phiên bản Cabal Online do Asiasoft phát hành tại Việt Nam, hiện chỉ mới mở Chaos Arena tại server Saturn (channel: 3,4,5,6 và 7), với các mốc thời gian là 9h, 11h, 14h, 16h, 18h và 21h. Sau 5 phút kể từ mốc thời gian quy định, bạn sẽ không thể vào Chaos Arena.

**Em chơi Mass Effect đến nhiệm vụ tìm Liara thì bí. Game hướng dẫn phải đến Artemiss Tau. Em tìm mãi trên bản đồ mà không thấy nơi đó . Mong giúp em.** *(onlyyou_140683@yahoo.com)*

Quá trình tìm Liara như sau: Khi đã trở thành Spectre, bạn đến C-Sec Academy, tìm thang máy dẫn đến Docking Bay. Sau khi nói chuyện với viên đại sứ, ông ta sẽ cấp cho bạn quyền chỉ huy tàu không gian Normandy. Bạn lên tàu, đến Galaxy Map, nhấn phím E để mở (Open), nhấn chuột phải cho đến khi ra Milky Way (nhìn tên địa danh ở góc phải phía trên màn hình). Chọn tới vùng không gian Artemis Tau (lúc này được đánh dấu là Liaras Dig Site), chọn Knossos, rồi chọn tiếp hành tinh Therum. Bạn sẽ thực hiện nhiệm vụ giải cứu Liara tại hành tinh này. Lưu ý: trong khi di chuyển bằng xe địa hình, muốn xuống, bạn nhấn phím Q. Chúc bạn thành công.



3DGAME ARTIST
Họa sĩ Game 3D

*Chương trình đào tạo*

HỌA SĨ GAME 3D

Liên hệ : Văn Phòng Trung Tâm POLYGON
Trường Đại Học Mỹ Thuật TPHCM
Điện thoại: 08.8433454 - 08.2977375
website: www.hcmufa.edu.vn
email: daotao@hcmufa.edu.vn

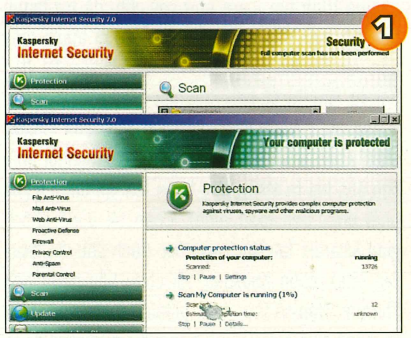
POLYGON training art design

# Kaspersky Internet Security 7.0

## Chơi trên mạng an toàn

Game trên mạng hấp dẫn nên khó kìm lòng hay ngăn cản. Nhưng chơi game dễ làm máy tính "dính" mã độc và trẻ nhỏ dễ "dính" chặt vào máy tính mà quên hết mọi thứ. Kaspersky Internet Security 7.0 (KIS7) có hầu hết những tính năng bảo mật thiết yếu như tường lửa, chống virus và mã độc, kiểm soát truy cập web để chống "dính"...

Tương tự hầu hết các sản phẩm bảo mật hiện thời, cửa sổ chính của KIS7 cho biết tình trạng tổng thể của hệ thống và cho phép bạn truy cập nhanh đến các tính năng bảo mật riêng biệt. Nhưng thay cho các biểu tượng to xanh - đỏ - vàng thường thấy, KIS7 dùng banner trên cùng của cửa sổ ứng dụng để thể hiện trạng thái an toàn của hệ thống - bạn sẽ nhận biết vì banner này biến đổi màu theo quy ước: xanh (an toàn) - đỏ (không an toàn) - vàng (cảnh báo). (Hình 1)



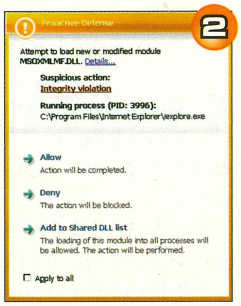

Banner đầu cửa sổ màn hình chính biến đổi màu thể hiện trạng thái an toàn của hệ thống

Từ màn hình chính, bạn có thể cấu hình phương thức bảo vệ, tiến hành quét kiểm tra hệ thống, kiểm tra cập nhật và xem báo cáo.

## Chống virus và mã độc

Việc quét virus có thể thực hiện theo từng folder hay toàn bộ hệ thống, theo lịch hay khi có truy cập file.

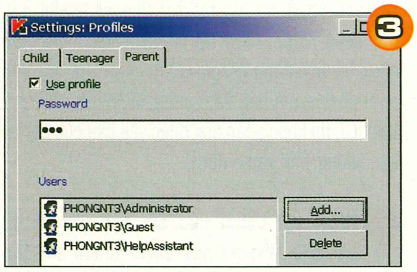
KIS7 còn có khả năng quét các phần mềm mã độc như spyware, Trojan và rootkit. Một thành phần đặc biệt là Proactive Defense có nhiệm vụ giám sát và phân tích tất cả chương trình cài đặt trên máy tính nhằm phát hiện những loại mã độc mới (chưa có trong cơ sở dữ liệu nhận dạng). (Hình 2)




Giải pháp chống virus của Kaspersky đã nổi tiếng lâu nay về tính hiệu quả và được sử dụng cho nhiều sản phẩm chống bảo mật khác.

## Kiểm soát truy cập web

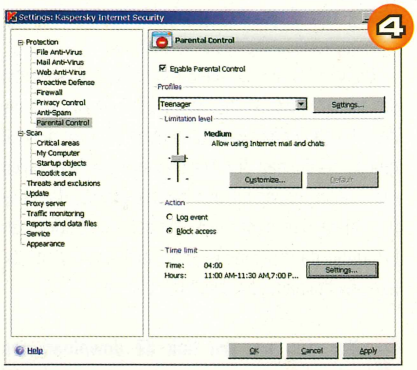
Parental Control là tính năng mới được đưa vào phiên bản 7.0, cho phép phụ huynh kiểm soát việc truy cập Internet cũng như giới hạn thời gian chơi game trên mạng của con em mình. KIS7 đưa ra 3 cấp người dùng (profile): Child, Teanager và Parent. Điểm tiện lợi là các profile này được gắn với tài khoản người dùng Windows, mặc định tất cả người dùng đều được gán với profile có quyền truy cập thấp nhất - Child. (Hình 3)

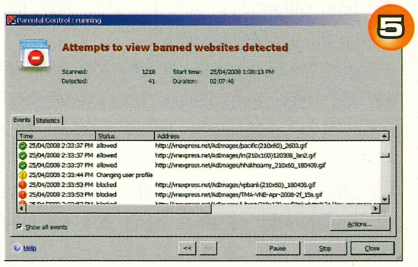



KIS7 cho phép giới hạn giờ giấc, nội dung và địa chỉ web (hay trang game) được phép truy cập, có cả tuỳ chọn giới hạn truy cập các website chat. Bộ lọc làm việc dựa trên cơ sở dữ liệu các địa chỉ web đã biết và dựa trên việc xem xét nội dung trang web theo thời gian thực. (Hình 4 và 5)

## Bảo vệ thông tin "mật"

Ngoài tường lửa (Firewall) giám sát các luồng thông tin và che chắn các cổng ra/vào máy tính (liên lạc với Internet), KIS7 còn có tính năng Privacy Control bảo vệ những thông tin nhạy cảm của bạn như mật khẩu hay mã số tài khoản ngân hàng. Thành phần này có khả năng phân tích các trang web để phát hiện hành vi lừa đảo

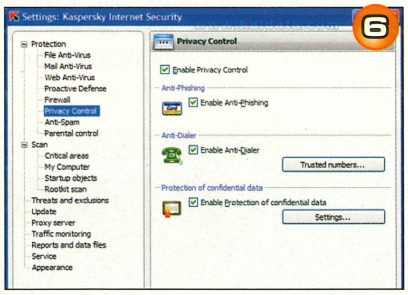



Khi bật tính năng Parental Control, mọi truy cập web đều được ghi nhận lại.

nhằm đánh cắp dữ liệu cá nhân và ngăn chặn các chương trình thực hiện việc gọi ra ngoài không được phép. (Hình 6)

Như vậy, mọi kênh liên lạc của máy tính và chính bạn với thế giới mạng đều được bảo vệ - mức độ an toàn tuỳ vào thiết lập của bạn.




**Yêu cầu hệ thống tối thiểu:** CPU Pentioum 300MHz, bộ nhớ 128 MB, dung lượng ổ cứng 50MB, Windows XP SP2 (hỗ trợ Vista).

Phí sử dụng: 290.000 đồng/năm.

**NGUYỄN LÊ**

**Liên hệ**

**Nam Trường Sơn**

19 Đặng Tất, Q.1, TP.HCM - ĐT: (8) 848 0880

# THẺ ĐỎ cho Virus, AN TOÀN cho máy tính

## Kaspersky®- máy tính an toàn không còn virus

Phần mềm có bản quyền nào cũng có giá. Nhưng những dữ liệu quan trọng trong máy tính (PC) của bạn mới thật sự là vô giá. 16.000 đồng/tháng* là khoản chi trung bình rất nhỏ để bảo vệ nguồn tài sản thông tin vô giá ấy suốt 365 ngày.

**Kaspersky Lab** - sản phẩm phần mềm diệt virus được giới công nghệ thông tin xếp hàng đầu trong số những trình diệt virus tốt nhất hiện nay. Phiên bản mới Kaspersky Lab 7.0 với **Kaspersky Anti Virus (KAV)** và **Kaspersky Internet Security (KIS)** cung cấp cho người dùng máy tính cá nhân những phương thức phòng thủ hiệu quả nhất bằng công nghệ mới nhất. Bạn có thể an tâm làm việc, chat, lướt web hay chơi game online một khi đã có Kaspersky Lab 7.0 - thế hệ "vệ sĩ" mới cho PC của bạn.

Tại Việt Nam, Kaspersky Lab được công ty Cổ Phần Phân Phối Nam Trường Sơn (NTS) phân phối độc quyền thông qua hệ thống đại lý. Để tránh mua nhầm các phần mềm Kaspersky không có bản quyền, bạn có thể tham khảo danh sách đại lý bán sản phẩm Kaspersky tại website: **www.kaspersky.vn**.

** Giá bán trung bình của sản phẩm KAV 200.000đ/ 1 năm*

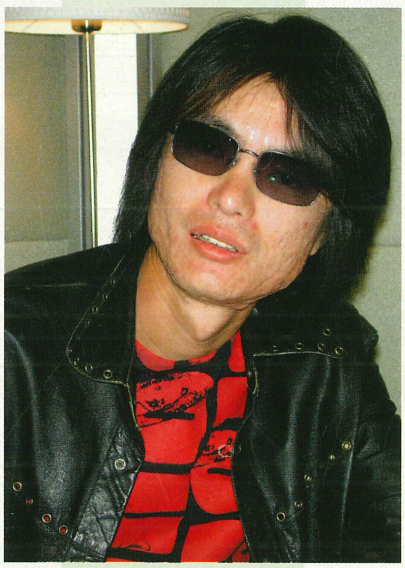
NTS
Enhancing your business
www.nts.com.vn

*Gọi cho chúng tôi ngay hôm nay để được tư vấn miễn phí qua:*

*Số điện thoại:* **(08) 848 0880**
*Thông tin chung:* **info@kaspersky.vn**
*Hỗ trợ kỹ thuật:* **support@kaspersky.vn**
*Liên hệ mua hàng:* **sales@kaspersky.vn**
*Liên hệ làm đại lý:* **reseller@kaspersky.vn**
*Quảng cáo tiếp thị:* **marketing@kaspersky.vn**

KASPERSKY lab
www.kaspersky.vn

# Bạn có biết?



Tomonobu Itagaki

Trong khi giới hâm mộ đang háo hức đón chờ Ninja Gaiden 2 thì Tomonobu Itagaki, trưởng nhóm phát triển trò chơi, đồng thời là người phụ trách và cha đẻ của series game đối kháng ăn khách Dead or Alive, đã tuyên bố rời bỏ Tecmo. Nguyên nhân chủ yếu của việc ra đi này là Itagaki chuẩn bị khởi kiện Toshimi Yasuda, chủ tịch Tecmo, do ông này đã không trả khoản tiền thưởng sau khi hoàn thành Dead or Alive 4 như đã hứa.

"Tôi thành thật cảm thấy có lỗi đối với fan của những game tôi đã từng làm. Ninja Gaiden II, ra mắt ngày 3/6, sẽ là game Ninja Gaiden cuối cùng tôi phát triển. Tôi cũng sẽ không bao giờ có thể làm Dead or Alive 5 được nữa", Itagaki viết thư ngỏ cho game thủ. "Tuy nhiên, tôi không thể tiếp tục làm việc với chủ tịch Yoshimi Yasuda, một người đã quyết định không tôn trọng lời hứa của chính mình ngay cả khi ông ta có thể làm được điều đó".

Thông tin này thực sự gây sốc cho toàn bộ game giới. Bởi điều này đồng nghĩa Dead or Alive 5 dự án mà ông định cung cấp thông tin chi tiết trong tháng 6 này sẽ không còn được chính tay ông thiết kế nữa. Trước đó, ông này cũng khẳng định Ninja Gaiden II là game cuối cùng của thương hiệu Ninja Gaiden và ông muốn tập trung vào một trò chơi hoàn toàn mới, không hề liên quan đến những gì đã làm trước đây và không giống bất cứ thương hiệu đang tồn tại nào.

## TRỢ GIÚP NINJA GAIDEN 2

### Mẹo chơi

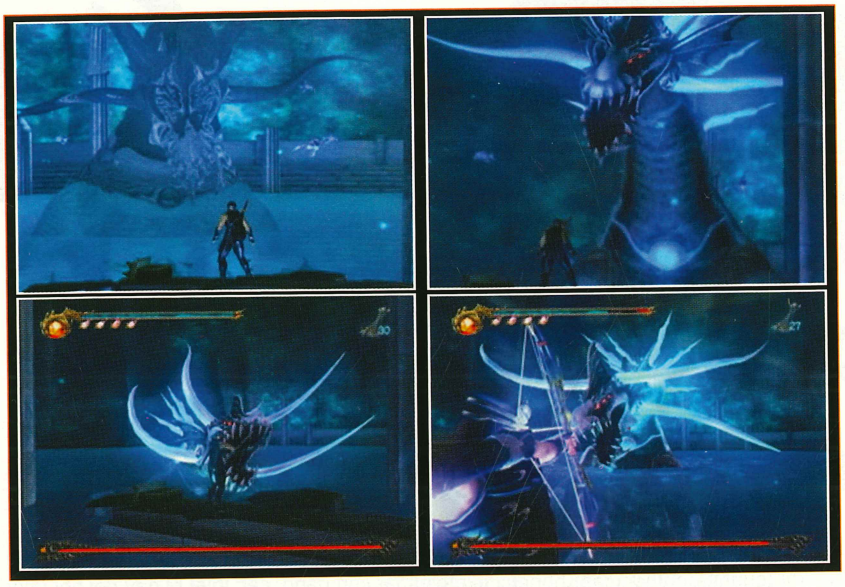
Eclipse Scythe là vũ khí có sát thương mạnh nhất trong trò chơi nên rất hiệu quả để xử bọn robot, quái vật khổng lồ và hầu hết những con trùm trong game, vì vậy bạn hãy ưu tiên nâng cấp vũ khí này thật sớm đồng thời học cách sử dụng nó thật nhuần nhuyễn.

Cũng giống như Ninja Gaiden trên Xbox trước đây bạn phải thu thập đủ các

Life of the Gods hay Lives of the Thousand Gods để cải thiện thanh máu cho Ryu. Mỗi lần sử dụng các vật phẩm này, thanh máu của Ryu sẽ được hồi phục hoàn toàn 100%. Thay vì sử dụng ngay khi vừa tìm được bạn có thể để dành cho những con trùm khó xơi hoặc khi lỡ tay xài hết số máu dự trữ mà game cho phép.

## CÁCH XỬ LÝ MỘT VÀI CON TRÙM TRONG GAME

Trong khuôn khổ cho phép, người viết chỉ xin đề cập đến cách giải quyết 4 con trùm tiêu biểu nhất để bạn đọc tham khảo khi cần thiết. Ngoài ra, nếu gặp khó khăn trong quá trình chơi bạn có thể trao đổi thêm qua địa chỉ *game@pcworld.com.vn*



### 1 Water Dragon ở Chapter 5 – The Aqua Capital

**Mô tả:** Một con rồng nước khổng lồ với những xúc tua dài được bố trí dọc theo cổ.

**Xử lý:** Hiệu quả và an toàn nhất là bạn hãy trang bị thật nhiều cung tên trước khi bước vào trận chiến. Lúc này bạn chỉ việc đứng trên gờ đá và sử dụng cung tên (gồng bằng phím B) để kết liễu nó từ xa. Cần lưu ý là nếu chẳng may rơi ra khỏi gờ đá này bạn sẽ không có khả năng quay trở lại, vì vậy bạn nên hạn chế dùng Ninpo hay nút nhảy để né các chiêu tấn công từ con rồng này mà thay vào đó là các phím di chuyển thông thường hay nút đỡ đòn.

Trường hợp thứ hai nếu chẳng may lượng cung tên của bạn mang theo đã hết hoặc lỡ trớn rớt xuống nước, lúc này hãy di chuyển Ryu trên nước bằng việc nhấn liên tiếp phím A, khi đầu con rồng nổi trên mặt nước bạn hãy sử dụng Kusari-gama để rút máu và kết liễu nó.

### 2 Fiery Armadillo ở Chapter 7 – The Flying Fortress Daedalus

**Mô tả:** Một con tê tê khổng lồ với chiếc mai nhọn phủ đầy nham thạch.

**Xử lý:** trận đấu sẽ cực kỳ đơn giản nếu bạn đã trang bị đầy đủ các phi tiêu nổ Incendiary Shriken. Lúc này bạn chỉ việc đứng trước mặt con tê tê to xác này và ném chúng thẳng vào mồm nó (bằng không bạn có thể dùng cung kết hợp với Eclipse Scythe). Nếu ném đều tay, Fiery Armadillo sẽ không kịp thực hiện chiêu cuộn người phun nham thạch để gây khó dễ cho bạn. Sau khi no đòn, nó sẽ nằm im bất động và chuẩn bị phát nổ, hãy nhấn và giữ phím LT thật nhanh nếu không muốn Game Over.

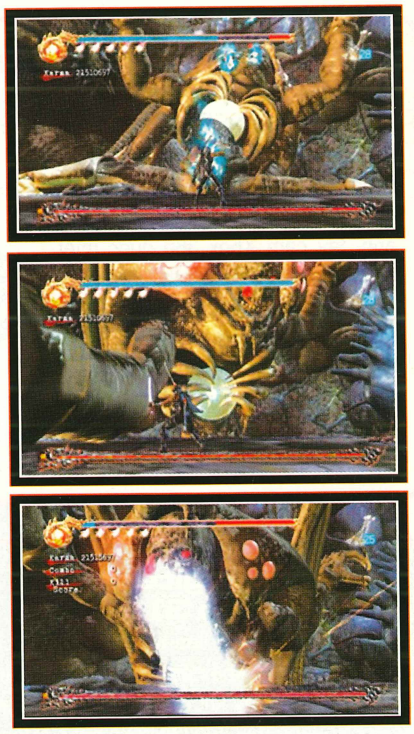
### 3 Cave Worm ở Chapter 9 – Heart of Darkness

**Mô tả:** Một con sâu khổng lồ với những xúc tua dài và nhọn ở xung quanh miệng.

**Xử lý:** nhấn phím Y để Ryu vào tư thế chuẩn bị sử dụng Ultimate Technique. Khi con sâu chuẩn bị tới gần (bạn có thể cảm nhận được điều này qua độ rung của tay cầm) bạn hãy nhả phím Y để Ryu nướng máu của nó. Sử dụng chiêu này vài lần bạn sẽ kết liễu nó thật dễ dàng.

### 4 Archfiend ở Chapter 14 – Poisoned Blood

**Mô tả:** Một quái vật khổng lồ với cặp mắt đỏ ngầu và chiếc bụng chứa một quả cầu pha lê trắng.



**Xử lý:** Dùng cung tên để bắn vào đầu sau đó là tâm quả cầu ở bụng của nó, nếu hết tên bạn có thể nạp thêm tại xác một ninja nằm gần đó. Archfiend sẽ đánh trả bằng cách phun máu bẩn và triệu hồi đám cá xanh tấn công bạn. Bình tĩnh né đòn hoặc sử dụng Ninpo – The Art of the Piercing Void nếu cần. Sau khi bị nướng khoảng 1/3 máu Archfiend sẽ bỏ chạy lên trên. Dí theo nó và lặp lại thao tác trên cho đến khi hạ được nó. Lúc này game đã sắp kết thúc, xin để bạn tự khám phá cách hạ Archfiend, Second Form.

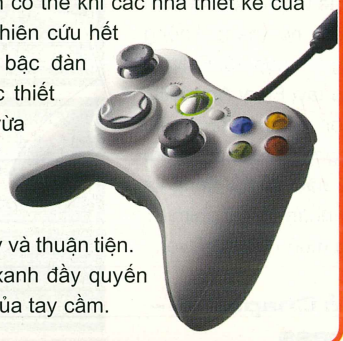
**XUÂN PHÚ**

# Những "vũ khí" lợi hại nhất

Một khi đã "dấn thân" vào con đường... giải trí qua video game, bất kỳ game thủ nào cũng cảm thấy thiết bị điều khiển là một trong những "vũ khí" quan trọng hơn cả. Không chỉ xét về mặt tính năng, các thiết bị này đòi hỏi phải tạo cảm giác vừa tay, không gây mỏi trong thời gian sử dùng lâu... sau cùng chính là góc độ thẩm mỹ. Với bài viết ngắn gọn này, chúng tôi sẽ giới thiệu đến cáo bạn những tay cầm được giới "mộ đạo" đánh giá cao nhất từ trước đến nay.

## 1. Tay cầm Xbox 360 (Xbox 360)

Bạn có bao giờ tự hỏi một công ty từng cho ra đời tay cầm béo phì, ục ịch như Xbox lại có thể tung ra một tay cầm cực kỳ lợi hại khác? Điều này hoàn toàn có thể khi các nhà thiết kế của Microsoft đầu tư cũng như nghiên cứu hết sức mình. Khác hẳn so với bậc đàn anh, tay cầm Xbox 360 được thiết kế không dây, với kích thước vừa phải, tạo cảm giác chắc tay cho bất kỳ game thủ nào. Các nút bấm cũng như cần gạt hướng được bố trí rất hợp lý và thuận tiện. Chưa kể nút X với ánh sáng xanh đầy quyến rũ, nằm ngay vị trí trung tâm của tay cầm.



## 2. Tay lái Logitech G25 (Hệ máy: PlayStation 3)

Nhiều người sẽ hỏi liệu tay lái G25 giá cạo không? Thời điểm hiện tại, G25 có khả năng đáp ứng các game "hot"? Có nên đầu tư vào thiết bị này không? Câu trả lời: Hoàn toàn hợp lý khi mua G25. Vô-lăng này được thiết kế hết sức lộng lẫy so với các phiên bản trước đây. Bên cạnh đó, tay cầm tạo cảm giác "làm chủ" tay lái cho bất kỳ người chơi nào. Các chân đạp được làm bằng kim loại không chỉ trông chắc chắn mà còn đẹp mắt nữa! Ngoài ra, điều mà nhiều game thủ yêu thích chính là việc ghi nhớ các phím nóng cho hệ thống nút bấm trên G25. Nếu là fan cuồng nhiệt thể loại đua xe thì bạn không nên bỏ qua cơ hội sở hữu thiết bị độc đáo này.

## 3. Tay cầm SNES (Hệ máy: Super Nintendo Entertainment System)

Với tay cầm này, Nintendo hầu như đánh gục hết các đối thủ console hệ 16-bit vì nó không còn tẻ nhạt như tay cầm NES, chỉ với A,B, Select, Start và phím hướng. Tay cầm SNES khoác cho mình bộ áo mới tinh, bổ sung đáng kể nhất là việc ra đời của 2 nút X,Y kết hợp với 2 cò L và R. Thời kỳ này, 2 cò LR rất hữu ích trong các game đua xe cũng như tung ra các cú đánh mạnh trong dòng game Street Fighter II.

## 4. Tay cầm Sega Genesis "6 nút" (Hệ máy: Sega Genesis)

Tay cầm Sega Genesis ban đầu cũng được giới chuyên môn đánh giá cao nhờ 3 nút dễ thao tác cùng với D-pad nhạy bén. Tuy nhiên, nếu bạn muốn tăng thêm khả năng thao tác thì tay cầm 6 nút là một lựa chọn hoàn toàn hợp lý. Tay cầm Sega Genesis "6 nút" ra đời không bao lâu sau khi Mortal Kombat được chuyển hệ máy Sega. Nhiều game thủ cho biết họ điều khiển nhân vật trong game dễ dàng hơn khi dùng tay cầm này.

## 5. Đàn Guitar Hero III không dây (Xbox 360, PlayStation 3)

Cây đàn trong Guitar Hero thực sự là một thiết bị ngoại vi mang tính cách mạng cao, nhưng Activision lại thích thiết kế tay cầm không dây của Gibson hơn cả. Không chỉ bỏ bớt được mớ dây lằng nhằng, đàn của Gibson có khối lượng nhẹ hơn và tạo cảm giác thoải mái hơn khi cầm.

## 6. Súng GunCon 2 (PlayStation 2)

Với GunCon 2, Namco Badai đã chứng tỏ khả năng xuất chúng của mình khi áp dụng chúng vào game Time Crisis. Vậy nguyên nhân nào khiến GunCon 2 trở thành thiết bị chính xác nhất? GunCon 2 được kết nối vào PS2 và cả TV của bạn, điều này đảm bảo độ chính xác tuyệt đối mỗi khi bạn... bóp cò (mặc dù thế hệ GunCon 3 đã ra đời, đi kèm còn có Time Crisis 4 cho hệ máy PS3). Quá tuyệt phải không bạn? Nhưng theo đánh giá chung , nhiều game thủ vẫn thích "chất" đơn giản GunCon 2 hơn cả.

## 7. Bộ điều khiển NES Advantage (Hệ máy: NES)

Bộ điều khiển NES Advantage không chỉ tạo cảm giác vui mắt cho người chơi mà còn là một trong những thiết bị cứng cáp và mang tính cân bằng cao. Cần gạt tạo cảm giác quen thuộc như máy thùng và cả nút vặn "turbo". Việc sắp xếp vị trí thích hợp, tạo cảm giác thoải mái cho người chơi.

## 8. Tay cầm Dual Shock 2 (PlayStation 2)

Không chỉ nổi bật nhờ tính năng rung, tay cầm Dual Shock 2 còn tích hợp 2 cần "analog" êm ái. Các nút bấm còn có cơ chế hiểu giữa các lực tương tác, chẳng hạn bấm nhanh và đè hẳn trong thời gian dài. Không lấy gì làm lạ khi Sony xây dựng tay cầm thế hệ thứ 3 từ tay cầm Dual Shock 2 này.

## 9. Bàn điều khiển Steel Battalion (Hệ máy: Xbox)

Sự thật là bàn điều khiển Steel Battalion chỉ dùng được cho một game duy nhất – Steel Battalion. Nhưng chức năng của Steel Battalion thật không thể tin được nếu chỉ nghe nói. Với hàng tá nút bấm, 2 cần điều khiển lớn và cả bộ bàn đạp để người chơi có thể điều khiển những cỗ máy khổng lồ. Steel Battlion còn tích hợp cả nút... thoát hiểm nếu như bạn cảm thấy rô-bốt của mình có vấn đề. Nếu đang sở hữu chiếc Xbox Classic và khoảng... 200 "đô-la" thì hãy sắm ngay bộ sản phẩm này. Đừng quên bố trí thêm chiếc bàn lớn trước TV nhé!

## 10. Nintendo WaveBird (Hệ máy: GameCube)

Nintendo WaveBird thực ra chính là phiên bản tay cầm của GameCube đã được "độ" lại, với chức năng mới là... không dây. Dĩ nhiên, tính năng không dây là điểm nổi bật nhất của Nintendo WaveBird. Không chỉ hoạt động tốt với khoảng cách 6m mà còn ổn định cao nhờ kết nối qua sóng radio, người chơi không cần chĩa thẳng vào console như các tay cầm kết nối hồng ngoại.

Nếu bạn đang sở hữu một loại vũ khí nào "dữ dằn" hơn và muốn đóng góp vào bộ sưu tập này thì đừng ngại ngần gửi bài viết của mình vào hòm thư của chúng tôi.

**SU ĐỒNG (Tổng hợp)**

# SHIGERU MIYAMOTO
## và những tác phẩm để đời

**Nhân dịp ra mắt "siêu tác phẩm" Wii Fit, một trong những game mang ý tưởng đột phá cao của Shigeru Miyamoto, chúng ta cùng điểm lại những tác phẩm hàng đầu của ông.**

Thật khó hình dung nền công nghiệp game sẽ ra sao nếu không có sự đóng góp to lớn của Shigeru Miyamoto. Liệu những game thuộc hàng đỉnh về đồ họa như: Crysis, Unreal Tournament... có tồn tại khi không có người tiên phong về game 3D là Super Mario 64 vào năm 1996? Quan trọng hơn cả chính là những game xây trên nền 3D sẽ ra sao nếu không có cuộc "cách mạng" của bậc thầy Miyamoto? Liệu sẽ có những game có tính năng nâng cấp đồ vật, "unlock" những khu vực bí mật như game Zelda đã từng làm trong năm 1987? Còn rất nhiều điều khiến người chơi phải suy ngẫm mà Miyamoto đã cống hiến cho ngành công nghiệp game.

Nhiều game thủ có "tuổi đời non trẻ" cảm thấy nhàm chán bởi những lời tán dương quá đỗi nhiệt tình cho Miyamoto, nhiều người băn khoăn liệu Miyamoto có xứng đáng với cương vị là bậc thầy của những nhà thiết kế game? Nhưng tất cả đều phải thừa nhận hiện tại chưa ai có thể vượt qua được Miyamoto. Chúng tôi đã tập hợp những tựa game hay nhất, trong tổng số 84 game tính tới thời điểm hiện tại.

### 1. Super Mario Bros. 3 (NES, 1990)

Không giống game Zelda đầu tiên, phiên bản Super Mario Bros. đầu tiên không được đón nhận nồng nhiệt như phiên bản thứ 3. Nếu bạn đã từng chơi những bản Mario trong không gian 2 chiều trước đây, bạn sẽ dễ dàng hiểu tại sao phiên bản Super Mario Bros. 3 lại là một trong những game bán chạy nhất mọi thời đại. Các màn chơi luôn thay đổi phong cách chơi, cách điều khiển thuận lợi và có rất nhiều điều thú vị xuất hiện bất ngờ... Tất cả tạo nên một thế giới hấp dẫn cho bất kỳ ai tham gia. Super Mario Bros. 3 thực sự là một siêu tác phẩm mà bất kỳ ai cũng nên chơi qua.

### 2. The Legend of Zelda: A Link to the Past (SNES, 1992)

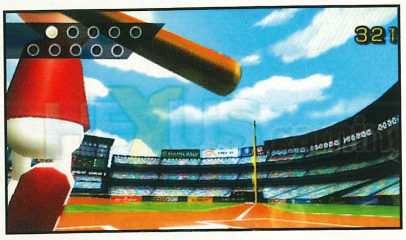
Không hề phạm một sai sót nào khi Miyamoto quyết định cho ra đời dòng game Lengend of Zelda, một dòng game luôn mang tính phiêu lưu mạo hiểm và hành động hết sức thú vị. Mặc dù được thiết kế trên không gian 2 chiều nhưng A Link to the Past đã "hớp hồn" không biết bao nhiêu game thủ! Với các bản đồ rộng lớn, cốt truyện đặc sắc, The Legend of Zelda: A Link to the Past nghiễm nhiên là một trong những tác phẩm hay nhất của Miyamoto.

### 3. Super Mario 64 (Nintendo 64, 1996)

Còn gì nữa để nói đến Super Mario 64 khi mà chúng ta đã quá rõ về game này? Như trên, đây là game tiên phong trong một thế giới đúng nghĩa tự do, người chơi không còn bị bó buộc trong không gian 2 chiều nhàm chán mà được cùng anh chàng sửa ống nước phiêu lưu trong môi trường 3D rộng lớn. Ngay cả cách điều khiển cũng khiến biết bao game thủ đánh giá cao, chỉ cần gạt mạnh hay nhẹ thì tốc độ di chuyển của nhân vật cũng sẽ tương ứng nhanh hay chậm. Đây cũng là một trong những game có góc nhìn hoàn toàn chuyển động tự do, giúp game thủ không bị che khuất tầm nhìn. Bạn có cảm thấy ngạc nhiên khi một game ra đời hơn một thập kỷ lại tích hợp tính năng không khác gì các game hành động đương đại?

### 4. Wii Sports (Wii, 2006)

Mặc dù chỉ mới ra lò nhưng Wii Sports đã trở thành một "hiện tượng" lớn trong làng game toàn cầu. Điều đó hoàn toàn dễ hiểu, khi mà cách chơi mang đầy tính đột phá, với tay cầm cảm ứng, là cách chơi không "đụng hàng" với bất kỳ game nào. Chỉ cần vài dẫn chứng như thế cũng đủ để Wii Sports trở nên phổ biến và được ưa chuộng khắp nơi. Nếu như Wii Sports 2 có ra đời, thậm chí hay hơn cả người đàn anh đi chăng nữa thì Wii Sports vẫn được đánh giá cao hơn nhiều. Vừa chơi game, vừa luyện tập sức khỏe. Còn gì tuyệt bằng?



## 5. The Legend of Zelda: The Wind Waker (GameCube, 2003)

Nếu có cơ hội chơi Zelda trên HDTV, chắc chắn game thủ nào cũng sẽ chọn phiên bản Wind Walker thay vì Oscarina of Time. Mặc dù phiên bản Oscarina có phong cách chơi mới lạ nhưng sự xuất hiện lần đầu của Wind Walker đã làm "điên đảo" không biết bao nhiêu game thủ. Nhà thiết kế đưa hình ảnh dạng hoạt họa vào game, tạo cho nhân vật trở nên đáng yêu và "dễ gần" hơn bao giờ hết. Wind Walker như là một giấc mơ đẹp mà Miyamoto đã mang đến cho người chơi.

## 6. Super Mario Galaxy (Wii, 2007)

Ra đời cách đây 25 năm, liệu anh chàng Mario có quá tuổi để cùng bạn "vui chơi, nhảy nhót"? Câu trả lời là hoàn toàn không! Với Miyamoto, ông đã tạo lại anh chàng Mario một lần nữa, bảnh trai hơn, tràn đầy sức sống hơn trong game Super Maro Galaxy. Công bằng mà nói, phiên bản này mang tính đột phá hơn cả Super Mario 64 trước đây bởi các màn chơi được thiết kế "chẳng giống ai" và bạn cũng chẳng bao giờ cảm thấy nhàm chán nếu chơi đi, chơi lại... cả trăm lần.

## 7. Nintendogs (Nintendo DS, 2005)

Mặc dù Nintendo DS ra đời từ năm 2004 nhưng mãi đến 1 năm sau, mọi "con mắt" mới đổ dồn về chiếc máy bé xinh này. Nguyên nhân chính là Miyamoto, cũng lại là Miyamoto tung ra game Nintendogs - độc quyền cho Nintendo DS. Với Nintendogs, người chơi có thể nuôi một chú chó sống động, nghịch ngợm không thua gì một chú chó ngoài đời. Thành công này có thể sánh ngang hàng với cơn sốt gà ảo Tamagotchi trước đây. Đây cũng là game bán rất chạy, chỉ sau Pokémon Red, Blue và Green, vượt qua cả Super Mario Bros. 3 và game đầy... tai tiếng Grand Theft Auto: Vice City.

## 8. Metroid Prime (GameCube, 2002)

Sau hơn 8 năm gián đoạn, nữ anh hùng Samus Aran trong Metroid bất ngờ trở lại đầy "ồn ào" trên hệ GameCube vào năm 2002. Sau khi giao phần thiết kế cho Retro Studios - một công ty đóng đô tại Texas, Miyamoto vẫn đóng vai trò sản xuất của Metroid Prime để đảm bảo game chuyển sang thể loại FPS thành công. Và dĩ nhiên, game thành công như mong đợi. Không chỉ mang lại sức sống mới cho dòng game Metroid, Metroid Prime còn đứng vị trí thứ 7 trong bảng xếp hạng các game hay nhất mọi thời đại do Game Rankings đánh giá.

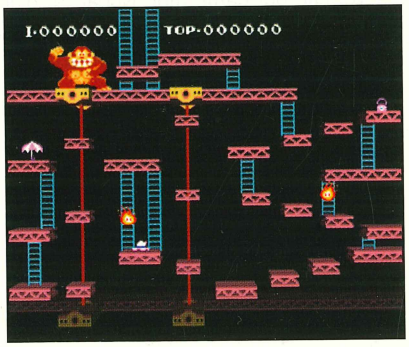
## 9. Star Fox (SNES, 1993)

Mặc dù hình ảnh thể hiện của game khiến nhiều người nghĩ đây là game dành cho trẻ con nhưng Star Fox đã đạt được 2 điều quan trọng: kỹ thuật tiên tiến và là game đáng chơi nhất trong năm 1993. Đây là tựa game đầu tiên Nintendo thể hiện đồ họa 3D, kỹ thuật này thể hiện được là nhờ vào con "chip" mang tên Super FX. Kết quả, rất nhiều game thủ say mê hình ảnh 3D. Bên cạnh đó, Star Fox còn cho phép người chơi đảo lộn máy bay của mình theo đủ hướng, tính năng không thể thiếu ngay cả trong những game mô phỏng tiên tiến nhất.

## 10. Donkey Kong (Arcade, 1981)

Miyamoto không chỉ say mê những game trên hệ console và tay cầm trong suốt 3 thập kỷ qua ông còn tạo ra ý tưởng hết sức độc đáo cho hệ máy thùng từ những năm 80. Với Donkey Kong, một game thuộc dạng 2 chiều, với các nhân vật chạy qua, chạy lại, leo lên rồi... leo xuống. Vậy mà không biết bao nhiêu triệu người đã dán mắt vào màn hình suốt nhiều năm dài, điều này khiến Donkey Kong đứng trong "top 3" những game phổ biến nhất trên máy thùng.

**BIM BIM**



PGT – Premium Garena Tournament từ tháng 4 năm 2008 đã trở thành một giải đấu được tổ chức thường xuyên trong hệ thống giải đấu online của ESVN. Nếu lần đầu tiên tổ chức PGT chỉ có một nội dung là DotA với số đội tham dự là 32 thì ở mùa giải thứ 2 này, PGT đã xuất hiện thêm hai nội dung DDay và Warcraft Melee Clanwar. Thời gian thi đấu giải dự kiến là từ 30/05 đến 20/07. Sau hạn đăng ký online, số lượng đội game tham dự đã đạt đến con số không ngờ: 91 ở nội dung DotA, 46 ở nội dung DDay và 10 ở Melee Clanwar. Đây có thể xem là con số mơ ước của các giải đấu, hứa hẹn sự lớn mạnh của cộng đồng E-sport trong thời gian tới.

Với giải PGT, game thủ có thêm một sân chơi thường xuyên, tạo điều kiện cọ xát giữa các đội game mạnh cũng như thử lửa với các đội game mới. Ngoài ra, giải PGT lần II này là một bước tuyển chọn các đội game tham dự PGT Series, giải đấu quy mô lớn hơn và chuyên nghiệp hơn.

## DotA

Với 91 đội tham dự và khoảng hơn 10 đội đăng kí muộn hoặc không đúng quy định, có thể nói đây là một con số kỉ lục với một giải đấu DotA của Việt Nam. Có lẽ bởi các đội game thuộc Top Ranking không được tham dự nên các đội game khác đều muốn thử sức. Bốn đội hạt giống cũng được chọn từ những đội có thành tích cao trong các giải đấu online trước. Giải đấu được chia làm ba giai đoạn chính: vòng sơ loại, vòng bảng và vòng chung kết.

Vòng sơ loại DotA PGT Season II đã kết thúc vào tối 03/06, chọn được 27 đội góp mặt cùng 37 đội game được chọn trước cùng tham dự vòng đấu bảng. 64 đội này chia làm bốn bảng, thi đấu loại trực tiếp theo thể thức Bo1 để chọn ra đội đứng đầu mỗi bảng và tham dự vòng Double Elimination để chọn nhà vô địch mùa giải thứ 2.

Những tên tuổi quen thuộc của DotA Việt Nam như Baby, Walao, T.C.K đều có được những chiến thắng dễ dàng nhưng bên cạnh đó cũng có những đội "đã thành danh" phải chịu thất trận trước các tên tuổi lớn, điển hình là sự thất bại của KoTL trước GG ở vòng đấu thứ 3 hay Incredible - đội game được đánh giá rất cao đã gục ngã trước Vì Công Lý ở vòng đấu thứ 4. Chất lượng của các trận đấu cũng được nâng cao bởi lối chơi của các đội đã khá phong phú.

Mười sáu gương mặt mạnh nhất đã được xác định sau vòng đấu thứ 3, đó là Baby, GLpro, VCL, Incredible, Walao, PKP, BH, T.C.K, GG, GosuTM NooB, HA, NWO, TDN, CLGT, Mix; trong đó CLGT, Mix, GG đã xuất hiện như những triển vọng mới của DotA Việt Nam.

Nhìn chung, các trận đấu đã diễn ra thành công trừ một vài sự cố do đường truyền, dẫn tới những tranh chấp nhỏ giữa các đội nhưng đều được giải quyết ổn thỏa. Số đội game bỏ cuộc là 5 (4%), một tỉ lệ khá thấp so với các giải đấu Online khác.

## DDay

Trước đây, cộng đồng game thủ bộ môn này khá đông đảo. Tuy nhiên hầu hết game thủ chơi DDay đều mang tư tưởng "chơi cho vui", ít tính chiến thuật và chưa chuyên nghiệp. Vì thế, các đội game rất "vô tư" với quy định, ít theo dõi tin tức, thông báo từ BTC. DDay đã tồn tại lâu ở cộng đồng e-sport Việt Nam nhưng vẫn chỉ đứng ở dạng tiềm năng và chưa thể đoán trước được tương lai. Liệu DDay có trở thành một môn thể thao điện tử như DotA hay không?

Đây là lần đầu tiên một giải đấu DDay Online được tổ chức. Số lượng đội game đăng kí lên tới gần 50, tuy nhiên BTC chỉ có thể cho phép 32 đội tham gia giải đấu. Thành phần tham gia đa số là game thủ từ các diễn đàn lớn có box dành riêng cho DDay: gamethu, game4v... Dự kiến ở các giải thi đấu sau sẽ không giới hạn số lượng đội tham dự.

Các đội game dường như có thực lực khá đồng đều, các trận đấu đều diễn ra

khá cân tài cân sức. Do chỉ có 7 người tham gia một trận đấu nên tình trạng "lag" hầu như không có. Khác với DotA, mọi trận đấu của DDay đều cần có trọng tài bởi sẽ xảy ra rất nhiều tình huống gây tranh cãi.

Nội dung DDay đang bước vào vòng tứ kết, tuy nhiên chưa có đội nào thực sự khẳng định sức mạnh, vì thế chức vô địch DDay vẫn còn là một dấu hỏi lớn.

### Warcraft Melee Clanwar

Đây cũng là lần đầu tiên một giải đấu Clanwar được tổ chức. Tuy chỉ có 10 đội game tham dự nhưng đã quy tụ được những clan, gaming mạnh nhất Việt Nam như proA Gaming, Infinity hay GG4A...

Với những hảo thủ trong đội hình như Blackmoon – Phan Văn Nam, Tifa – Trần Hoàng Gia, Hoangga – Nguyễn Đức Hoàng, proA. đã dễ dàng giành một suất tham dự vòng Double Elimination. Đứng ngay sau proA là Inf.Idol với những game thủ đã thành danh như Oac – Lê Hải, Naka... Trong khi đó ở bảng B, GG4A vẫn tiếp tục chứng tỏ trình độ sau khi thắng mW một cách toàn diện để giành ngôi đầu bảng với 10 điểm trọn vẹn. mW chưa ghi được điểm nào sau 2 vòng đấu và cũng chỉ thắng được 3 map, cơ hội đi tiếp gần như đã khép lại bởi trong 2 đối thủ còn lại của họ còn một đội mạnh là Inf.Useless.

Dự kiến vòng đấu bảng nội dung Clanwar sẽ kết thúc vào ngày 28/06 để chọn ra 4 đội đứng đầu hai bảng thi đấu Double Elimination.

Warcraft III Melee là một nội dung lâu đời của E-sport Việt Nam nhưng trong thời gian gần đây đang mất đi chỗ đứng vào tay những game đồng đội như DotA, CS... Cũng vì thế, việc nội dung Clanwar thường xuyên góp mặt trong giải đấu PGT là một sân chơi hữu ích cho cộng đồng Warcraft III Melee.

Sau khi kết thúc giải đấu PGT Season II, 2 đội game đứng đầu nội dung thi đấu Dota sẽ cùng 6 đội game khác là: StarsBoba, KingGame, Netviet, GD, proA, Gmax-d2 được quyền tham gia hạng thi đấu Serie A của giải PGT Series 08 – giải ngoại hạng Dota Việt Nam. Thông tin chi tiết, các bạn có thể theo dõi tại: garena.esport.vn và "replays" các trận đấu sẽ được cập nhật tại *replays.esport.vn.*

**TRẦN HIỆP**

# ELS Summer 08
# Nóng Bỏng Mùa Hè

ELS Summer 08 (ESVN Ladder Season Summer 2008) là sự kiện thi đấu E-Sport trực tuyến nóng bỏng nhất trong tháng 5 vừa qua, mang lại bầu không khí sôi động của mùa hè cho thể thao điện tử Việt Nam.

Một nét mới tại giải năm nay là sân chơi ELS có số game thi đấu là 7 (so với 2 game của năm ngoái). Ban tổ chức đã đưa ra các bộ môn phụ để thúc đẩy sự phát triển cho cộng đồng game nhỏ như: Need For Speed, Dawn of War và một thể loại thi đấu mới lạ nhưng đầy sức hấp dẫn là FIFA 08 Clanwar đồng đội. Ở các bộ môn thi đấu phụ này, công tác tổ chức thi đấu do chính cộng đồng thực hiện, ESVN bảo trợ thông tin, hỗ trợ tổ chức và giải thưởng.

Chất lượng chuyên môn của các trận đấu được đánh giá cao, khi các trận đều diễn ra căng thẳng, quyết liệt, trình độ giữa các game thủ đồng đều hơn khi vào các vòng trong. Nếu các game thủ, đội game đã nổi danh vẫn giữ được phong độ và tiến sâu thì cũng xuất hiện không ít những gương mặt mới có thành tích thi đấu ấn tượng. Đáng kể nhất là Tifavn – Trần Hoàng Giang ở bộ môn Warcraft, anh đã làm nên một chiến thắng bất ngờ trước game thủ proA.Blackmoon – Phan Văn Nam để lên ngôi vô địch. Tại các giải khác trước đây, các trận chung kết thường diễn ra giữa các game thủ chơi 2 race Night Elf và Human,

proA.Blackmoon – Phan Văn Nam (trái) và Tifavn – Trần Hoàng Giang (phải)

nhưng nay điều đó đã hoàn toàn thay đổi, Giang đã sử dụng Undead.

Trong khi đó, chung kết Starcraft là cuộc tái đấu giữa proA.Nexttime – Nguyễn Mai Trung và Q9) Autumnwind – Nguyễn Minh Tuệ. ELS Winter 07 trước, chính Mai Trung đã bất ngờ đánh bại Minh Tuệ ở trận chung kết để lần đầu tiên vô địch. Đây luôn là một cặp đấu cân tài cân sức và người thắng cuộc chỉ được quyết định sau ba trận đấu đầy căng thẳng. Mai Trung dẫn trước với chiến thuật phòng thủ và tấn công chắc chắn, Minh Tuệ gỡ hòa nhờ sức mạnh quan trọng nhất của Zerg - số đông quân lực. Cả hai phải bước vào trận so tài cuối cùng, trong khi thế trận đang giằng co thì Mai Trung đã có pha đánh kết thúc "rush Marine" liều lĩnh và bất ngờ. Với chiến thắng này, Mai Trung đã bảo vệ thành công ngôi vô địch và Minh Tuệ, một lần nữa lại ngậm ngùi ở vị trí á quân.

FIFA Soccer 08 cá nhân và Clanwar đồng đội, đây là nội dung có số lượng đăng kí thi đấu lớn nhất trong các nội dung thi đấu của ELS 2008 với hơn 140 lượt đăng kí cho nội dung cá nhân và 16 đội đăng kí nội dung đồng đội. Tuy có ít nhiều khó khăn do vấn đề host, delay... khi thi đấu online do đặc thù hiện chưa có server hỗ trợ người chơi

CORSAIR
THẾ GIỚI VI TÍNH
PC WORLD VIETNAM
PHIẾU GIẢM GIÁ
+ Giảm giá 5% khi mua RAM TwinX hoặc PSU CORSAIR chính hãng (được phân phối duy nhất bởi Công ty TNHH Khải Thiên) tại các cửa hàng máy tính trên toàn quốc
+ Thông tin liên hệ:
384 Nguyễn Thị Minh Khai, Q3, TP HCM
ĐT: 08. 8341 323 - www.ktc.com.vn
Online Authorized Service Center: http://www.amtech.vn/corsair
+ Thời hạn: Từ ngày 01/01 - 31/12/2008
+ Lưu ý: Phiếu có giá trị cho một lần mua hàng và chỉ chấp nhận phiếu gốc

thi đấu online tại Việt Nam nhưng các game thủ đều có ý thức cao, thi đấu hết mình.

Clan 3H đã có một mùa giải thi đấu thành công khi cùng lúc giành cả chức vô địch cá nhân 3H|I2vn - Tô Trung Hiếu và chức vô địch đồng đội 3H|Sentinel, thậm chí trận chung kết nội dung Clanwar còn là cuộc đọ sức nội bộ giữa hai team của 3H. Ngoài các game thủ thuộc các team/clan vẫn chứng tỏ khả năng của mình thì các game thủ tự do cũng có những bước tiến vượt bậc, bằng chứng là hai game thủ tự do SatThuFIFA - Bùi Văn Nam, thangr10 - Lê Minh Thắng đã vượt qua nhiều game thủ khác để về đích ở vị trí ba, tư.

Giải đấu Clanwar đồng đội đã thổi một luồng gió mới cho cộng đồng game thủ FIFA khi tính chất một trận đấu trở nên căng thẳng, cạnh tranh hơn, kết quả một trận đấu có thể quyết định sự thành bại của cả team, công sức của đồng đội.

Lần đầu tiên góp mặt trong hệ thống ELS nhưng Counter Strike 1.6 đã mang tới một không khí sôi động cho giải đấu này. Bên cạnh những gương mặt quen thuộc đã xuất hiện rất nhiều gương mặt mới đầy triển vọng như uNs.cs, Asterteam, A5.Info, CTO... Họ đã thi đấu hết mình và để lại nhiều dấu ấn tốt đẹp với những người theo dõi. Tuy nhiên, ELS Summer lần này vẫn là sự vượt trội của 1st Gaming, Volcano Gaming và proArmy Gaming - những đại diện mạnh nhất của Counter Strike tại Việt Nam; luôn thi đấu thuyết phục và khẳng định được đẳng cấp của mình.

Vượt qua một chặng đường dài, 4 gương mặt ưu tú là 1st.Kommando, 1st. Miracle, Volcano T/rex và proA.gm đã gặp nhau tại bán kết. Một lần nữa, 1st Gaming thể hiện sự thống trị với Counter Strike tại Việt Nam khi hai chiếc vé dự trận chung kết đều thuộc về các đại diện của họ. Trong trận chung kết, Kommando đã vượt qua Miracle để lên ngôi vô địch. Trận đấu trước đó, Volcano T/rex đã đánh bại proA.gm để giành giải 3.

**Kết quả thi đấu**

| Thứ hạng | Warcraft III | Starcraft | FIFA 08 cá nhân |
|---|---|---|---|
| Giải nhất | Tifavn – Hoàng Trường Giang | proA.Nexttime – Nguyễn Mai Trung | 3H\|I2vn – Tô Trung Hiếu |
| Giải nhì | proA.Blackmoon – Phan Văn Nam | Q9)Autumnwind – Nguyễn Minh Tuệ | proA.e1nin0 – Nguyễn Thành Long |
| Giải ba | Inf.Oac – Lê Hải | Dream.SCVN – Nguyễn Hà Dương | SatThuFIFA – Bùi Văn Nam |
| **Thứ hạng** | **FIFA 08 đồng đội Clanwar** | **Counter Strike 1.6** | **Need For Speed** |
| Giải nhất | 3H \| Sentinel | 1st.Kommando | S4VxGia - Nguyễn Lê Văn |
| Giải nhì | 3H \| Scourage | 1st.Miracle | S4VxFM - Huỳnh Mạnh Cường |
| Giải ba | proA | Volcano T/rex | S4VxFuru - Phan Vũ |

ELS Summer 2008 cũng đánh dấu sự trở lại của bộ môn đua xe NFS tại các giải thi đấu trong nước, kể từ sau EGT 2007 và BKIT 2007, đồng thời cũng đánh dấu sự phát triển của cộng đồng NFSVN - vốn được đánh giá là bé nhỏ nhưng đang thu hút được sự quan tâm của game thủ trong nước. Ở trận chung kết, S4VxGia – Nguyễn Lê Văn bằng bản lĩnh của mình trên chiếc Carrera GT đã thắng S4VxFM – Huỳnh Mạnh Cường 3-0, giành chức vô địch. Đây là danh hiệu vô địch chính thức đầu tiên của Lê Văn tại một giải thi đấu NFS, trước đó anh đã giành á quân BKIT 07. Đây cũng là sự khẳng định sức mạnh của Clan S4Vx, nơi tập hợp các "tay đua lão luyện" của Việt Nam.

Một điều đáng tiếc là Dawn of War đã không thể thi đấu tiếp. Mặc dù đã qua những vòng đấu đầu tiên nhưng việc lần đầu được thi đấu online và những trận đấu cuối đúng vào mùa thi nên game thủ không có sự háo hức tham gia tranh tài. Dawn of War đành lỗi hẹn.

ELS Summer 08 đã khép lại một giải đấu đầy sôi động với những trận đấu có chất lượng chuyên môn cao, hấp dẫn. Thi đấu online đã tạo điều kiện cho các game thủ, đội game ở khắp mọi miền tổ quốc tham gia tranh tài, giúp phong trào thi đấu thể thao điện tử phát triển rộng khắp. Các game thủ, đội game giành thứ hạng cao tại ELS Summer 08 đều được cộng điểm trong bảng xếp hạng ESVN Ranking tháng 5. Ở mùa giải ELS Autumn 08 tiếp theo, ESVN sẽ tiếp tục mở rộng. Thông tin chi tiết, các bạn xem tại: *www.esport.vn.*

**ESVN**

## LIÊN LẠC

Để bảo đảm cho việc xử lý và giao dịch với bạn đọc nhanh chóng và chính xác, đề nghị bạn đọc khi liên lạc với chúng tôi qua e-mail, **vui lòng gửi đúng những địa chỉ sau và ghi rõ chủ đề cần trao đổi trong phần subject:**

- **Thông tin, bài viết cho Thế Giới Game:** game@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject: Gioi thieu game Z
- **Quảng cáo, rao vặt:** quangcao@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject: Quang cao cty ABC
- **Đặt báo, phát hành:** phathanh@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject: Dat bao PCWA
- **Thử nghiệm sản phẩm:** testlab@pcworld.com.vn
- **Ý kiến, góp ý, đề nghị:** ykien@pcworld.com.vn
- **Thông cáo báo chí** pressrelease@pcworld.com.vn

*Tòa soạn TGVT-PCW VN chân thành cảm ơn sự quan tâm và cộng tác của các bạn.*

## CÁC ĐƠN VỊ QUẢNG CÁO TRONG SỐ NÀY


ACER ..... Bìa 2
ASIASOFT ..... 77
ASUS ..... 84, 85, 86
CYBER G ..... 21
CYBERWORLD ..... 89
ĐẠI HỌC MỸ THUẬT ..... 101
FPT ..... Bìa 3
HALO ..... 5
HIỆP LỰC ..... 27
HOTGAME - Cửa Hàng HotGame ..... 8
MBOX ..... 3
MIMI ..... 11
MRD ..... Bìa 3
NAM TRƯỜNG SƠN – Công Ty Cổ Phần CNTT và TT ..... 103
SAIGONTEL ..... 71
VIỄN SƠN - Công Ty TNHH Phát Triển Kỹ Thuật Ứng Dụng ..... Bìa 4
VINAGAME – Công Ty Cổ Phần Dịch Vụ Phần Mềm Trò Chơi Vina ..... 1, 14, 15, 26, 27, 67, 91
WDK ..... 39
XGAME – Cửa hàng Xgame ..... 6



THẾ GIỚI VI TÍNH PC WORLD VIETNAM

**THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM**
SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH
CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ

● Tổng biên tập: **Lê Trung Việt** ● Phó tổng biên tập: **Nguyễn Thu Hồng** ● Thư ký tòa soạn: **Trần Trung Hải** ● Quảng cáo: **Thân Trọng Nam Phương (phuongttn@pcworld.com.vn), Chu Nguyệt Anh (nguyetanh.pcwhn@vnn.vn)** ● Phát hành: **Đặng Thị Anh Tú (phathanh@pcworld.com.vn).**

**Tòa soạn:** 126 Nguyễn Thị Minh Khai, P.6, Q.3, TP. Hồ Chí Minh. ĐT: (84.8) 930 4324 - Fax: (84.8) 930 4338. E-mail: *thegioivitinh@pcworld.com.vn.* **Văn phòng Hà Nội:** *Trung Tâm Giao Dịch CNTT TP. Hà Nội, tầng 9, 185 Giảng Võ, quận Đống Đa. ĐT: (84.4) 512 1819 - Fax: (84.4) 512 1822. E-mail: thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn;* **Website:** *www.pcworld.com.vn.*

Giấy phép xuất bản số 37/GP-BVHTT ngày 05-5-2004 - Bộ Văn Hoá Thông Tin. ISSN: 1859-1833.Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World VN. Chế bản và in tại công ty ITAXA. Khổ 280 x 200 mm. **Giá: 14.000 đồng.**

acer

Acer đề xuất sử dụng Windows Vista®

intel Core 2 Duo inside
Dual-core. Do more.

# Cho một thế giới giải trí thật sống động

## Aspire | M5640

- Intel® Core 2 Quad Q6600 (4x2.4 GHz, 8 MB Cache, 1066 FSB)
- 2 GB DDR2 dual channel
- ATI HD2400 Pro 256 MB (64 bit)
- TV Tuner
- IEEE 1394/6 x USB 2.0 ports
- Windows Vista® Home Premium

**$879**

## Aspire | M3630 - M3640

- Intel® Pentium® D925 (2x3.0Ghz, 2x2MB L2, 800 FSB)/ Intel® Pentium® E2180 (2x 2.0 GHz, 1 MB L2, 800 FSB)/ Intel® Pentium® E2140 (2x 1.6 GHz, 1MB L2, 800 FSB)
- 512 MB DDR2/80GB/160 GB HDD/250 GB HDD
- DVD-ROM/DVD combo/DVD-Supermulti
- Card reader 9.1

Từ **$339**

## Aspire | M1610 - M1640

- Intel® Celeron® D420 (1.6 GHz, 512 MB L2, 800 FSB)/ Intel® Pentium® D925 (2x3.0GHz, 2x2MB L2, 800 FSB)/ Intel® Pentium® E2160 (2x1.8GHz, 1 MB L2, 800 FSB)/ Intel® Pentium® E2200 (2x2.2GHz, 1 MB L2, 800 FSB)
- 512 MB DDR2/1GB DDR2/160 GB HDD
- DVD-Combo/DVD-Supermulti
- Card reader 9.1

Từ **$299**

Optional LCD

## LCD | AL1702 Wb

- Response time: 8ms
- Resolution: 1440 x 900
- Contrast Ratio: 500:1
- Display size: 17" (389 x 255mm)
- Input: Analog
- Warranty: 2 years

**$185**

## LCD | X173 Wb

- Response time: 8ms
- Resolution: 1440 x 900
- Contrast Ratio: ACM 1000:1
- Display size: 17" Wide Screen (339 x 255mm)
- Input: Analog
- Warranty: 2 years

**$187**

ĐẠI LÝ: HÀ NỘI (04): ITPlus 942 9962 • Anh Ngọc 943 1592 • An Phát 5639 499 • Ben 767 2454 • DTIC 943 9758 • Gia Long 537 6974 • HiPT 934 8259 • Hà Nội Computer 628 0885 • Vĩnh Trinh 942 3558 • SIMCO 512 1626 • Việt Nhật 9745 825 • Trần Anh 9427 585 • Phúc Anh 5145 790 • Mai Hoàng 7344 333 • Nhất Vinh 9719 999 • Tân Thái Bình 281 1811 • Đăng Khoa 772 4772 • Tân Phát 5770 188 • ITC 7333 015 • Nam Á 7337 007 • Vĩnh Xuân 9439 121 • Hà Thắng 7845 888 • Thủy Linh 5372 626 • Ngọc Hà 8683 266 • IDC 8234 905 • HÒA BÌNH (018): Tuổi Trẻ 853 564 • HẢI PHÒNG (031): Linh Việt 656 932 • CPN 520 188 • Hoàng Phát 552 457 • Việt Nhật 640 127 • Thành Nhân 920 313 • Hoàng Cường 610 710 • THANH HÓA (037): Tramexco 711 888 • Newtech Hanoi 726 185 • THÁI NGUYÊN (0280): IEC 859 127 • Tuấn Loan 858 444 • HẢI DƯƠNG (0302): Hoàng Đạo 845 557 • Siêu Việt 832 655 • QUẢNG NINH (033): Thắng Bắc 622 889 • Hoa Trang 826 280 • TP. HỒ CHÍ MINH (08): Phong Vũ 933 0764 • TNC 925 0259 • Hoàn Long 833 4734 • Nova 925 3124 • Chân Chính 925 3664 • BeesNext 930 2818 • Greentek 925 2549 • Khái niệm Điện tử 850 5872 • Tân Đại Tín 925 3198 • Hoàng Nhi 925 2113 • Nguyễn Hoàng 920 3404 • Hợp Nhất 925 2367 • Nguyễn Kim 821 1211 • Thế Giới Di Động 930 1750 • Sáng Tạo 925 5945 • Van Phat 837 4741 • Nguyễn Kim 920 3191 • Khai Thông 930 5551 • ĐỒNG NAI (061): Donahitech 821 111 • VŨNG TÀU (064): Khách Đế 839 722 • MỸ THO (073): Westcom 885 885 • BẾN TRE (075): Westcom 819 444 • LONG XUYÊN (076): Cảnh Toàn 847 222 • CẦN THƠ (071): TT Tin học ĐH Cần Thơ 832 875 • TPT 834 566 • SÓC TRĂNG (079): Tuấn Huy 616 559 • CÀ MAU (0780): Minh Khôi 822 200 • VINH (038): Hồng Hà 833 933 • HUẾ (054): Huetronic 84614 • ĐÀ NẴNG (0511): Phi Long 816 000 • Cotimex 653 377 • Phương Tùng 656 666 • Asnet 893 170 • QUẢNG NGÃI (059): Phát Lộc 819 909 • TUY HÒA (057): Minh Khánh 826 309 • NHA TRANG (058): T&H 810 822 • BUÔN MÊ THUỘT (050): PTM 855 800 • PLÂYCU (059): Việt Phương 823 432 • ĐÀ LẠT (063): TT Tin học BĐ Lâm Đồng 836 638

empowering technology

Tất cả các máy tính Acer đều được bảo hành 1 năm - Giá chưa bao gồm 5% V.A.T.

"Celeron, Celeron Inside, Centrino, Centrino Logo, Core Inside, Intel, Intel Logo, Intel Core, Intel Inside, Intel Inside Logo, Intel SpeedStep, Itanium, Pentium, Pentium Inside, Xeon, Xeon Inside are trademarks or registered trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries."